POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS

Nº 229 - DICIEMBRE 2011

Nintendo®

EL JUEGO DEL MES

ZELDA SKYWARD SWORD

¡Primera review!

LO MÁS NUEVO

Mario 3D Land

Mario & Sonic JJOO

Profesor Layton

FIFA 12 3DS

3,50 € • Canarias 3,65 €

8 424094 810024 00229

International Nintendo Licensed Product

¡YA ESTÁ AQUÍ!

SONIC GENERATIONS

Nace una leyenda en 3DS

AVANCES

Mario Kart 7

Pokémon Rumble

Lego Harry Potter

Monster Hunter 3G

Kirby Wii

GRATIS SUPLEMENTO DOBLE

Revista Pokémon + Guía Zelda Four Swords

¡Gratis! REVISTA Pokémon

GUÍA POKÉMON

GUÍAS & TRUCOS NINTENDO

ZELDA FOUR SWORDS

Cómo vencer a los jefes finales

BANDERAZO DE SALIDA PARA LO NUEVO DE MARIO

MARIO KART 7™

CARRERAS POR TIERRA... MAR Y AIRE



中

MAHJONG 3D
LUCHAS IMPERIALES

ACEPTA EL RETO, CONQUISTA CHINA

EL JUEGO DE PUZZLES
MÁS ADICTIVO, AHORA EN 3D







Bienvenidos

Nintendo Acción → Nintendo

Tu revista Nintendo

¿Os habéis fijado que la cabecera de la revista ya no incluye la palabra ACCIÓN? No, no es que hayamos perdido esa característica, qué va. Lo que pasa es que por cuestiones de unificación de marca, cambiamos nuestro nombre al de **Revista Oficial Nintendo**; pero bueno, eso es lo que somos desde hace casi 20 años, ¿no? ¡Y tan contentos! Además, ya sé que cuando vais a comprar la revista pedís "la Nintendo", o sea que no cambia nada... Y lo que os decía antes, que somos los mismos chicos de Acción y tan NINTENDEROS como siempre. No, más todavía.

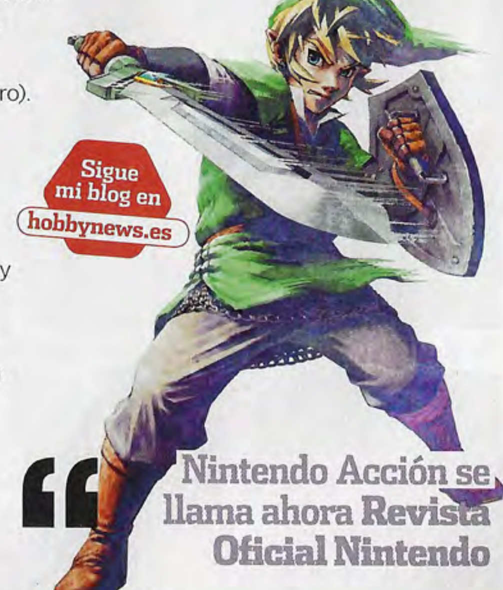
Por otro lado, dejadme que os hable del momento por el que atraviesa Link. Que no es que le estén haciendo muchos regalos, es que nos los está haciendo a nosotros. Supongo que será la recompensa a tantos años como fans, militando en el ala dura de sus supporters, adorando cada nuevo título que salía a la venta sin caer en la tentación de criticar los cambios de look o el trasiego de líneas temporales.

El nuevo Four Swords descargable está arrasando en la eShop: porque es gratis y porque es imprescindible (aunque costara dinero). Y el nuevo Skyward Sword va a poner patas arriba la tendencia en compras de consolas. Si no tienes una Wii, es el momento. Si la aparcaste a un lado provisionalmente, es el momento de recuperarla. Si te deshiciste de ella, búscala y encuéntrala, so descreído. Un juego que roza la excelencia merece cualquier inversión. Y dado que la oferta de Wii está en los mejores precios y con los packs más atractivos, ¿quién puede resistirse?

Lo mismo me pasa con la 3DS. Poco a poco, llegan noticias que la conviertеn en el gadget del momento. La nueva actualización la convierte en una máquina para el ocio total: fotos y vídeo en 3D, mensajería entre usuarios, tienda virtual con la que revivir joyas del pasado o mitos del presente... No hay mucho más que decir. Que llegan las Navidades y todo esto cobra más sentido que nunca. Feliz revista.

Juan Carlos García. Director





Sigue mi blog en hobbynews.es

"Nintendo Acción se llama ahora Revista Oficial Nintendo

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Asistir al concierto de la orquesta 25th Anniversary en el HMV de Londres. Emocionarnos y llorar a moco tendido con las melodías.

2 Entrevistar a Eiji Aonuma, a Koji Kondo y a Zelda Williams. Sí, teníamos preguntas para todos. Y ellos, respuestas.

3 Convertirnos en soldados y asistir al pedazo de evento de Call of Duty MW3. Y regresar con una copia bajo el brazo...

4 Ganar un par de Ligas y subir a nuestro equipo desde las categorías más bajas a la primera división en FIFA12 3DS.

5 Alucinar con las lecciones de Jesús Esperanza, maestro de esgrima, durante la presentación de Skyward Sword. De su mano supimos la importancia de la Espada Maestra.

El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Saltando que es gerundio: he disfrutado Sonic Generations, Rayman... y, sobre todo, el inigualable Mario 3D Land.



Gustavo Acero
Gracias, Nintendo, por abrochar estos 25 años de Zelda con un concierto épico y una ópera magna como Skyward Sword.



Víctor Navarro
Pues yo estoy jugando sin parar un segundo al Wrecking Crew, del paquete de juegos Embajador de 3DS.



Melkor
Este mes he puesto punto final a la guía Blanco y Negro. Y ya he iniciado la espera del nuevo Pokémon...



Samuel González
SMB3 en mi NES ocupa mi tiempo libre estas tardes otoñales. Uno de los mejores juegos de la historia y de mi vida.



Daniel Atienza
Por fin he conseguido Xenoblade tras un mes de búsqueda, vamos a ver si es tan bueno como dicen todos...



Bruno Louviers
Yo estoy rejugando el Zelda Twilight Princess a la espera del genial Skyward Sword. ¡Y también quiero el Mario 3D Land ya mismo!



Roberto J. R. Anderson
Lo nuevo de Profesor Layton, Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos y Tetris ocupan mi tiempo este mes.

Sumario


página 42

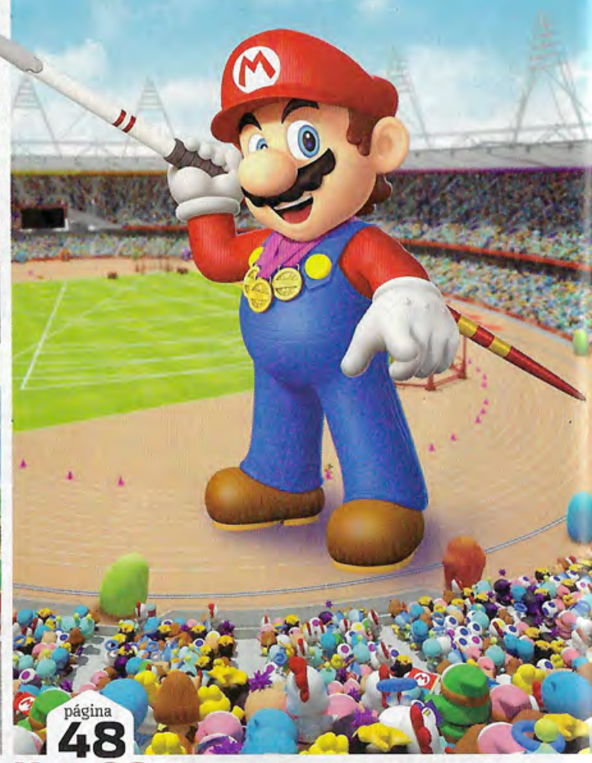
Sonic Generations te trae el doble de Sonic, el moderno y el clásico, para mostrarte cómo nace una leyenda.


página 34

Zelda Skyward Sword y su increíble review de 8 págs.


página 28

Mario Kart 7 es el juego de velocidad más esperado.


página 48

Mario & Sonic vuelven a jugarse el tipo olímpico.

Todos los juegos de este mes...



Presentación de R.E. Revelations

Con la luz apagada, te dará más miedo

Venimos de Londres con la última hora de **Revelations** para 3DS.

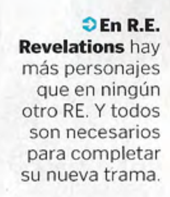


+info
El 27 de enero es la fecha elegida y esta es la carátula final del juego. A día del cierre no se había confirmado ningún pack con el Circle Pad Pro.

Y con grandes noticias. La presentación de Revelations en Londres, a finales de octubre, nos permitió hablar con su productor, enterarnos de que hay nuevo enemigo y nuevo virus (el T-Abyss), descubrir a nuevos personajes y probar el nuevo modo Raid. Un viaje lleno de novedades, ya lo veis.

Mejor compartirlo

Está visto que casi hasta el día de lanzamiento vamos a seguir recibiendo detalles y noticias del próximo R.E. Y claro, la expectación es máxima. Cada nueva imagen levanta revuelo. Aquí traemos unas cuantas recién lanzadas, algunas corresponden al nuevo modo 'Raid' en el que competimos con otro personaje para cazar enemigos. Y se puede jugar por WiFi local o bien online. Las recompensas: mejoras para nuestros héroes/armas. ¿Y cómo es que hay un modo online? Según su productor, Takanaka, el juego se ha pensado para que cada uno lo disfrute en su habitación, a oscuras, metido en la cama. Pero que... en los últimos episodios ya es habitual que haya multijugador, que se compartan experiencias y se abran vías de comunicación.



En R.E. Revelations hay más personajes que en ningún otro RE. Y todos son necesarios para completar su nueva trama.

Jill Valentine y Chris Redfield regresan en una nueva aventura que les enfrentará a nuevos enemigos y virus: el T-Abyss.





Keith Lumley y su compañero Quint Cetcham son los últimos personajes jugables que se han dado a conocer. Su papel será más bien cómico, pero necesario.

¡Todo son novedades!

Todo es nuevo y rompedor, desde las pantallas a los últimos detalles que hemos conocido: el modo Raid, los dos nuevos personajes...

La historia de R.E. es nueva, como las localizaciones y los modos de juego y control (con Circle pad Pro).

Así que la nueva historia nos traerá muchos estrenos: personajes, escenarios, opciones, modos y... control.

Circle Pad Pro

Porque aun no os hemos presentado las novedades en el control. Que básicamente pasan por un nombre: Circle Pad Pro. Es la denominación oficial con que llegará a Europa este 'add on' para la 3DS, que incorpora un nuevo pad. Se creó para Monster Hunter 3G, pero Capcom lo adoptó enseguida como una forma "natural" de jugar con Revelations. Según nos comentaron, cuando empiezas a jugar los controles se olvidan y pasas a formar parte de la acción. Un desarrollo en el que encontraréis más protagonistas que en ningún otro juego de la saga. De hecho, en anteriores entregas cada historia se vivía desde una o dos perspectivas. Aquí hay cuatro héroes jugables, y lo mejor es que cada uno te implicará en la historia de diferentes maneras e irá descubriéndonos piezas de puzle en su debido momento. Entre todos completarán una trama que será la primera gran pieza que viviremos en 3DS en 2012. Atentos, habrá más sorpresas hasta entonces.

En directo con Capcom

Fuimos a Londres para que el productor de Revelations, Tsukasa Takenaka, nos "revelara" más info...



Mr. Takenaka nos presentó el juego y accedió a fotografiarse con nosotros.

¿Cómo se ha recuperado el factor survival sin perder la acción de los últimos RE?
Combinar ambos aspectos era una tarea bastante difícil. La clave ha estado en distribuir la cantidad de enemigos, balas, orbes y hierbas. Una vez fijamos todas esas variables, pudimos retomar la esencia original de los survival horror. Sobrevivir es un elemento más de la propia acción, sin perder esa atmósfera sofocante tan clásica de RE.

¿La historia será determinante para la saga? ¿Qué "revelaciones" nos esperan?
El juego se ambienta entre RE 4 y RE 5, aunque la historia es bastante independiente, así que no hace falta haber jugado a otros Resident para entender su argumento. Sin embargo, si juegas a Revelations antes que a RE 5, descubrirás ciertos elementos que sí se complementan entre sí y ayudan a atar algunos cabos sueltos.

¿Cuál ha sido la mayor dificultad al enfrentarse a un desarrollo para una máquina como la 3DS?
Lo más complicado ha sido trasladar la saga a un nuevo hardware en una fase tan temprana de su ciclo de vida, cuando el equipo aun estaba averiguando las capacidades de la consola. Hubo muchas limitaciones que supusieron un desafío a la hora de crear una experiencia RE plena. Pero estamos muy satisfechos con el resultado. Si te fijas en los gráficos de los trailers, creo que hemos logrado exprimir la 3DS más que nadie.

¿Qué le da más miedo, los zombis de sus juegos, los monstruos, o las reviews de la prensa?
No es nada fácil responder a esa pregunta, ya que la criatura que más me aterra aparece precisamente en Revelations. No hemos querido dar muchos detalles sobre ella, pero para que te hagas una idea, se trata de un personaje humano que en un momento dado se transforma en esta criatura. Y la verdad es que esa ambigüedad entre bestia y ser humano da bastante miedo.



3DS

Vive la Fórmula 1 en 3D

Codemasters anuncia F-1 2011 de 3DS para el 25 de noviembre.



La temporada ya tiene campeón (y perdedores), y ahora tú puedes darle la vuelta a esta situación. O revivirla. Porque tienes todos los pilotos, escuderías y circuitos del mundial 2011, incluido el recién estrenado de la India. La oferta en modos será total, con opciones individuales como temporada, carrera rápida, contrarreloj y modo desafíos; o multijugador, con GP para 4 o modo Trayectoria. Súmale la posibilidad de configurar tu coche y te saldrá el juego de velocidad más real.



F-1 2011 lleva el sello de Sumo Digital, el mismo equipo que creó F-1 2009 para Wii. Así que esperamos un espectáculo.

Scuderia Ferrari

Fernando Alonso pilotará su Ferrari 2011. ¿Te atreves a ponerte al volante y mejorar su clasificación?

3DS Wii

La WWE prepara sus juegos más brutales

Llega en doble versión, Wii y 3DS, con sorpresas, a partir del 25 de noviembre

En WWE 12 la experiencia de juego será más televisiva, gracias a un nuevo sistema de lucha más dinámico. Además, podrás crear superestrellas, movimientos finales, vídeos de los mejores momentos, y tomar el control de tu carrera. Por otro lado, en WWE All Stars, en 3DS, el estilo será más arcade, e incluirá 2 modos exclusivos, junto a la recopilación de luchadores más importante de la historia de la WWE.





WWE 12 de Wii se presenta como la simulación más fluida y auténtica del universo WWE. Más contundente e intensa que nunca.


ANTONIO BANDERAS
DREAMWORKS
EL GATO CON BOTAS 3D
25 DE NOVIEMBRE EN CINES
También en 2D e IMAX 3D
www.elgatoconbotas-lapelicula.com
DISTRIBUTED BY
INTRU 3D Inside
INTRU INSIDE logo is a trademark of Intel Corporation used under license.
Pendiente de calificación por edades
DOWNLOAD and POSE with PUSS.
DREAMWORKS ANIMATION SKG
Puss In Boots © 2011 DreamWorks Animation LLC.
All Rights Reserved.
IMAX® 3D is a registered trademark of IMAX Corporation.



Se habla de...

Evento

La noche de Zelda

Vivimos el concierto aniversario en Londres, junto a Eiji Aonuma y Zelda Williams.

El pasado **25 de octubre**, el anfiteatro HMV Hammersmith de **Londres** se convirtió en el escenario del concierto especial con el que se celebraba **el 25 aniversario de la saga Zelda**. La revista Nintendo estuvo allí y vivió una noche enormemente emotiva, desde las colas de la entrada, donde los fans (algunos disfrazados de Zelda, Link o Sheik) esperaban encantados, hasta el momento cumbre del concierto: la aparición de **Koji Kondo**. El compositor de todas las bandas sonoras de la saga cerró el concierto interpretando en un solo de piano el tema de la abuelita de Zelda Wind Waker. Fue la guinda de una noche inolvidable que también contó con la presencia de **Eiji Aonuma**, director de los juegos de la serie, y **Zelda Williams**, que presentó los distintos bloques que conformaron el concierto.

3600 PERSONAS LLENARON EL HMV HAMMERSMITH APOLLO EN LONDRES. UNA ORQUESTA DE 69 MÚSICOS Y 24 VOCES INTERPRETÓ LOS TEMAS MÁS MÍTICOS DE 25 AÑOS DE JUEGOS DE ZELDA.

4Detalles



Eimear Nonne dirigió a la Royal Philarmonic Concert Orchesta. La compositora ya había dirigido la orquesta con la que Nintendo abrió su evento del E3 2011.



Koji Kondo, Eiji Aonuma y Gustavo Acero, colaborador de la revista. Tres de las personas que más saben de Zelda en el mundo posan juntas. Gustavo entrevistó a los dos genios de Nintendo, gente muy maja.



Wind Waker y Twilight Princess fueron los juegos más presentes, pero hubo temas de casi todos los Zelda, destacando las versiones de Gerudo Valley y Hyrule Field, y del tema principal de Skyward Sword.



El gran momento. Kondo interpretó al piano el tema de la abuelita de The Wind Waker. Los tres minutos más emotivos de la noche, cerrados con una ovación incomparable.


mascoter@s
SOLIDARIOS
COMPRANDO UNO DE ESTOS JUEGOS CONTRIBUYES A
LA AYUDA SANITARIA DE ANIMALES ABANDONADOS
www.mascoterossolidarios.org
Caballo&Pony
Caballitos 3D
NINTENDO 3DS
3
ANIKIDS
El Paraíso de las Mascotas 3D
NINTENDO 3DS
3
ANIKIDS
Caballo&Pony
ye
dtp
young entertainment
GmbH & Co. KG
3
www.pegi.info
Caballitos 3D © 2011 dtp young entertainment GmbH. All rights reserved. El Paraíso de las Mascotas 3D © 2011 dtp young entertainment GmbH. All rights reserved.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

3DS

Monster Hunter 3G

El próximo 10 de diciembre, los 'cazadores' japoneses sacarán sus 3DS y empezarán a dominar a las bestias. Nuevas armas, monstruos y toda la acción que viviremos en 2012.

Se ha levantado tal revuelo con este MH3G -y lo relacionado con su modo online-, que aquí, en Occidente, no hemos podido evitar hacernos eco. De momento los fríos datos dicen lo siguiente: 1 jugador -de 2 a 4 en local-, streetpass, contenido descargable online y, al menos allí en Oriente, **tres packs para elegir**: juego tal cual, juego + slide pad y bundle edición limitada con una 3DS "monsterizada".

¿Tiene modo online? Pues no. Ya se ha comunicado de forma oficial que sólo se conectará para descargar nuevos contenidos. ¿Qué novedades incluirá respecto a la versión de Wii? Podemos adelantaros unas cuantas: para empezar, es compatible (y recomendable, pero no obligatorio) con el nuevo **Slide pad, que añade un segundo pad a la 3DS**; respecto al desarrollo, habrá dos Shakalakas (Cha Cha y Kayanba); la ciudad Loc Lac dejará paso a un nuevo sitio llamado Lanjia Port; tendremos una nueva perspectiva y funcionalidades de la pantalla táctil; se estrenarán monstruos, como **Bracchidios o Lagiacrus subespecies**, y contaremos con un arsenal muy completo, con algunas armas procedentes de la versión Portable 3rd; tenéis algunos ejemplos en estas imágenes de cazadores. Las últimas noticias sitúan su lanzamiento en Europa a finales de 2012.

GRAN ESPADA

Puede hacer mucho daño, pero hay que entrenar. Si las usas como bloqueo, es mejor que la espada escudo, aunque perderás eficacia cada vez.

MARTILLO

Tiene un inmenso daño potencial y es muy versátil, aunque te deja sin capacidad de defensa o huida.

ESPADA Y ESCUDO

Te permite hacer ataques rápidos, y correr al mismo tiempo. Aunque no son es dañinas, se puede combinar con poderes elementales.





Escenarios
Con vistas al mar...

MH 3G contará con **zonas subacuáticas**, como vimos en la versión de Wii, y es ya algo exclusivo a la serie en Nintendo; además, visitaremos el Tanji port, cuyo aspecto puedes ver en la imagen de arriba, y que será el centro de comercio del mundo. Hasta allí se acercarán todo tipo de barcos con sus mercancías, y se supone que podremos hacer intercambios. Las zonas de juego repetirán el patrón de MH3, con gigantescos escenarios helados, volcánicos, desérticos y bosques, que lucirán con una nitidez y una calidad gráfica excepcionales. También surcaremos la **Mountain Stream**, un gran ecosistema en el que abundan todo tipo de recursos.





El control
Nuevas posibilidades

La pantalla táctil puede ser configurada para acceder a diferentes menús. El mapa se desplegará abajo y así queda más espacio en la pantalla de arriba, donde una cámara nos centrará en el monstruo más grande de cada zona.





Monstruos
48 especies distintas

Y con diferente procedencia: 26 monstruos regresan de MHTri, 16 se incorporan desde MHPortable3rd, 4 desde las generaciones 1 y 2, y 2 son totalmente nuevos. Se trata de **Bracchidios**, de la familia Wyvern y hogar volcánico: cuídate de su cuerno y largos brazos; y luego está el **Lagiacrus subespecie**, de cuerpo blanco y ataque eléctrico, que se le puede ver en los desiertos.







3Detalles



La edición especial del juego incluye una 3DS con una carcasa especial, color blanco y decorada con motivos de MH3. Su precio en Japón: 20.800 Yen.



Y esta es la caja en la que se venderá el juego con el Slide Pad, seguramente la que mejor ritmo de ventas tenga en Japón. Su precio es 7.000 Yen.





El nuevo Slide Pad se ha diseñado para sacar el máximo partido a las posibilidades de MH3G. Pero además será compatible con otros juegos para 3DS. En Japón sale a la venta el mismo día del juego por 1.500 Yen.







A Heroes of Ruin ya le buscan comparaciones. Baldurs Gate o Diablo son los títulos que todos citan al hablar de este nuevo juego.

3DS

Heroes of Ruin: otra razón para tener 3DS

Square Enix y n-Space ultiman el desarrollo del RPG más buscado de 2012.

RPG y estrategia en tiempo real. No hay duda: Heroes of Ruin es exactamente lo que necesita 3DS. Para empezar, por que ha sido diseñado exclusivamente para ella. Y eso no solo habla de un estilo gráfico o de la profundidad de los escenarios; significa que la conexión y funcionalidades online van a estar muy presentes. Así, se ha creado un juego de intercambio de objetos llamado Traders Work, que consiste en comprar y vender elementos poderosos o poco comunes. Habrá un inventario que se actualizará con Streetpass, y al acceder a los objetos de otros jugadores nuestros héroes mejorarán fortalezas y habilidades. Por Spotpass se podrán descargar nuevos desafíos a diario.

Además, la magia estará en compartir la acción. Saltar a la aventura de otro explorador, local y online, y vivir junto a él y hasta 4 en pantalla, cada combate.

Los héroes serán de cuatro clases, cada uno con sus habilidades: hechiceros, que invocarán poderosos conjuros; pistoleros, que manejan varios tipos de armas; vengadores, que aplacan con la espada su sed de justicia y redención; y salvajes, que buscan poder y gloria a través de la fuerza de sus puños.



Heroes of Ruin es un desarrollo de n-Space, expertos en el mundo portátil. Los Call of Duty de DS llevan su firma, incluido el próximo MW3, así como Tron, GoldenEye...

4 Detalles



La Comic Con de Nueva York, la más auténtica feria de comic y videojuegos cañeros en el mundo, ha sido el último sitio donde se ha exhibido Heroes of Ruin. Y con gran aceptación por parte del público.



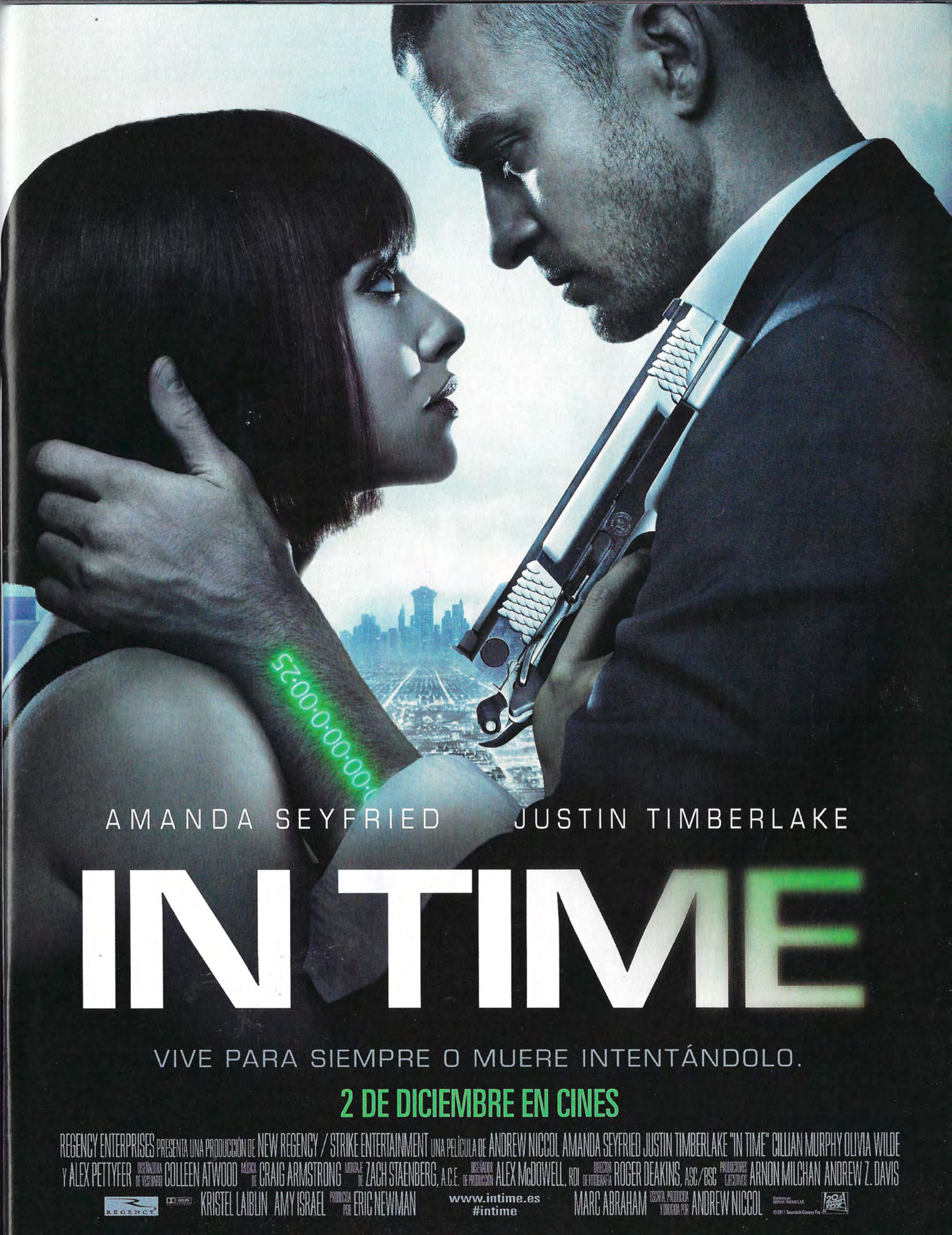
El primer escenario mostrado ha sido el de las Tumbas de Coral, que nos llevan a un antiguo cementerio absorbido por el mar. Mezcla corales, barcos naufragados y edificios ocultos, junto a tumbas que albergan ricas recompensas.



Las mazmorras y otras localizaciones variarán cada vez que las visites. Lo llaman experiencia personalizada. Ni que decir tiene el efecto sobre la duración o el factor sorpresa que nos ofrece este dato. Como recibir nuevos desafíos a diario por Spotpass.



Habrá más de 80.000 objetos y armas diferentes, repartidos por el juego: dicen que nunca llegarás a tenerlos todos. Su modo historia durará más de 15 horas, sin contar los desafíos extra.



AMANDA SEYFRIED
JUSTIN TIMBERLAKE
IN TIME
VIVE PARA SIEMPRE O MUERE INTENTÁNDOLO.
2 DE DICIEMBRE EN CINES
REGENCY ENTERPRISES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE NEW REGENCY / STRIKE ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE ANDREW NICCOL AMANDA SEYFRIED JUSTIN TIMBERLAKE "IN TIME" CILLIAN MURPHY OLIVIA WILDE Y ALEX PETTYFER DISEÑADORA DE VESTUARIO COLLEEN ATWOOD MÚSICA DE CRAIG ARMSTRONG MONTAJE DE ZACH STAENBERG, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN ALEX McDOWELL, RDI DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROGER DEAKINS, ASC/BSC PRODUCTORES EJECUTIVOS ARNON MILCHAN ANDREW Z. DAVIS KRISTEL LAIBLIN AMY ISRAEL PRODUCIDA POR ERIC NEWMAN MARC ABRAHAM ESCRITA, PRODUCIDA Y DIRIGIDA POR ANDREW NICCOL
REGENCY
www.intime.es
#intime
©2011 Twentieth Century Fox
20th Century Fox



Layton y Luke

Los personajes más astutos de DS han enganchado a los puzles a miles de fans.

Luke es el ayudante de Layton. En **La Llamada del Espectro** descubrirás cómo se conocieron. Tiene una habilidad muy útil: es capaz de comunicarse con los animales.

El Sombrero de copa se lo regaló Claire, su novia... antes de morir en la explosión de la máquina del tiempo en la que estaba trabajando. Layton descubrió el por qué de estos hechos en **El Futuro Perdidó**.

Hershel Layton es profesor de arqueología. Un caballero inglés de 37 años, amante del té y famoso en todo el mundo por su afición a resolver puzles y enigmas... Su lema es "Un verdadero caballero nunca deja un enigma sin resolver".



LA ESENCIA DE HOLMES Y WATSON SE RECREA EN ESTA PAREJA

Los puzles de los juegos están sacados en su mayoría de la serie de libros japoneses **Head Gymnastics**, creada por el profesor Akira Tago.

Layton es un desarrollo de Level 5, responsables de **Inazuma Eleven**. Ha protagonizado un manga, una película (**The Eternal Diva**)... y volverá en 3DS.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Este mes llega **La Llamada del Espectro**, cuarto juego de Layton en DS. Es el primero de **una trilogía que continuará en 3DS**, y que narra hechos anteriores a los tres juegos originales. Tiene más puzles que nunca y una historia escalofriante.

Las cuatro juegos del Profesor Layton



La Villa Misteriosa (DS, 2008) Layton resolvió 150 puzles y conoció a Flora, su futura ayudante.



La Caja de Pandora (DS, 2009) Fue el primero en llegar doblado a un perfecto castellano.



El Futuro Perdido (DS, 2010) Historia de ciencia-ficción que reveló datos trascendentes sobre el pasado del Profesor.



La Llamada del Espectro (DS, 2011) Esta precuela bate récord de puzles y narra el encuentro de Layton y Luke.

Inazuma Eleven y las estrellas de Level 5

La compañía japonesa te descubre sus proyectos más espectaculares para Wii y 3DS.

Todo buen nintendero sabe quién es Level 5 y cuánto le agradecemos que trabaje "para" nosotros. De este estudio japonés han salido títulos tan potentes como **DQ IX, Inazuma Eleven y Profesor Layton**, y ahora preparan nuevos bombazos para 2012.

Los ha presentado todos en el **Level 5 World**, evento que se acaba de celebrar en Japón. **Akihiro Hino**, el boss de la compañía, llevó la voz cantante. Y lo primero que "cantó" fue **Layton vs Phoenix Wright**, cuya presentación compartió con Shu Takumi, responsable de los Ace Attorney en Capcom. Turno después para los nuevos Inazuma, que te presentamos aquí al lado, y para dos títulos ya conocidos: Fantasy Life y Time Travelers. Junto a ellos, tres anuncios sorpresa para 3DS: **Girls RPG, Guild 01 y Youkai Watch**. Atentos a estos dos últimos, porque se presentan como algo más que juegos. Guild 01 es un proyecto participado por los mejores talentos del videojuego japonés; y en Youkai Watch, un chaval es capaz de controlar a unas criaturas invisibles con su reloj. Llegará en forma de RPG y anime durante 2012.



Inazuma Eleven

3DS 15 dic. **Wii** 22 dic. en Japón

Inazuma Eleven GO es la versión de 3DS y cuenta con dos ediciones. En Shine, la esposa de Mark Evans se llama Natsume, la historia será junto a Xavier Foster y el rival es el Unlimited Shining; en Dark, jugaremos junto a Nathan Swift, la esposa de Mark se llama Fuyumi y el rival es Ancient Dark. Además, cada versión contará con jugadores únicos, tácticas y técnicas propias. El juego de Wii, **Xtreme 2012**, añade bastantes características de la versión GO y del anime, como el despliegue de disparos especiales.















SU DISEÑO Y ARGUMENTO ATRAERÁN LAS MIRADAS DE JUGONES ANSIOSOS POR PROBAR NUEVOS ESTILOS.

3DS

Time Travelers

Tipo Aventura **Fecha** 2012

¿Novela o aventura? Este juego lo vamos a vivir con mucha intensidad, como todos los "relatos" de **Jiro Ishii** (creador de 428). Time Travellers está ambientado en un Tokio futurista y de grandes magnitudes, y sus dos personajes principales (un terrorista llamado Skeleton y la joven Mikoto Shinmichi) parecen capaces de conocer el futuro. Será un juego de suspense y viajes en el tiempo, con el que Level 5 inaugurará nuevo género.

3DS Fantasy Life

Género RPG **Fecha** 2012

El RPG creado por **Brownie Brown** y anunciado previamente para DS, se ha reformulado para la 3D y luce un aspecto excelente. Una vez decidido el look de tu personaje y su profesión, te encargarán una misión. Y a partir de ahí tendrás que explorar la ciudad, o salir al bosque y empezar a combatir, o comerciar...











3DS Guild 01

Género Minijuegos **Fecha** 2012

Este proyecto cuenta con cuatro títulos independientes y firmados por distintos autores japoneses. Sus títulos son: **Kaiho Shojo** (un shooter 3D creado por Suda 51); **Crimson Shroud** (una aventura RPG de Yasumi Matsuno); **Rental Bukiya de Omasse** (un RPG de fantasía diseño de Yoshiyuki Hirai); y **Air Porter** (un original simulador de aeropuerto firmado por Yoot Saito).

3DS Layton vs Ace Attorney

Género Aventura **Fecha** 2012

Akihiro Hino ha confesado que siempre quiso ver a Layton y a Phoenix unir sus fuerzas. Y por fin, Junto a Shu Takumi, de Capcom, está a punto de hacer realidad su sueño. Ambos personajes protagonizarán una aventura de abogados y detectives, en un escenario medieval, en mitad de los famosos juicios de brujas. Y lo mejor es que se pudo probar en el Level 5 World, y disfrutar con las primeras palabras de Phoenix al defender a una joven ¿bruja?





4 Detalles



Superventas Inazuma Eleven lidera la venta de juegos para Nintendo DS y acumula 60.000 unidades desde su lanzamiento, a un ritmo de 1.000 juegos a la semana, según GFK.



Akihiro Hino es fundador y presidente de Level 5. Empezó su carrera en 1990 en Riverhill Soft, y creó Level 5 en 1998. Su primer juego para una Nintendo fue Profesor Layton y la Villa Misteriosa.



Y ahora, Level 5 busca nuevos horizontes. Así, presentó una nueva recreativa de Inazuma Eleven Strikers, con monitor de 32" y Wi-Fi; trading cards en colaboración con Namco Bandai; y nueva generación de juegos sociales.



La nueva película (Inazuma Eleven Go! El Gryphon del Vínculo Definitivo) se estrena en Japón el 23 de diciembre. Fliparás con sus espectaculares efectos de fantasía y disparos únicos.



Agenda Nintendo

De 15 de noviembre a 15 de diciembre. Es tiempo para los mejores juegos del año...



Noviembre 18

Wii Zelda Skyward Sword

Compañía Nintendo Género Aventura

¿Tal vez el juego más influyente de la historia? Desde luego, uno de los que marcará muchos hitos: de emociones, de entrega, de leyenda, de ventas, por qué no. Este mes le hemos dedicado una review especial de 8 páginas, en las que te contamos con todo lujo de detalles porque tienes que jugarlo, mejor aún: te explicamos cómo debes saborearlo.

Noviembre 18

3DS Mario 3D Land

Compañía Nintendo Género Plataformas

Tras Ocarina of Time 3D, le llega el turno a otro de los juegos clave para 3DS del año. Lo nuevo de Mario tiene que hacer saltar la consola por las nubes, y que se agote tan rápidamente como lo hará el juego.



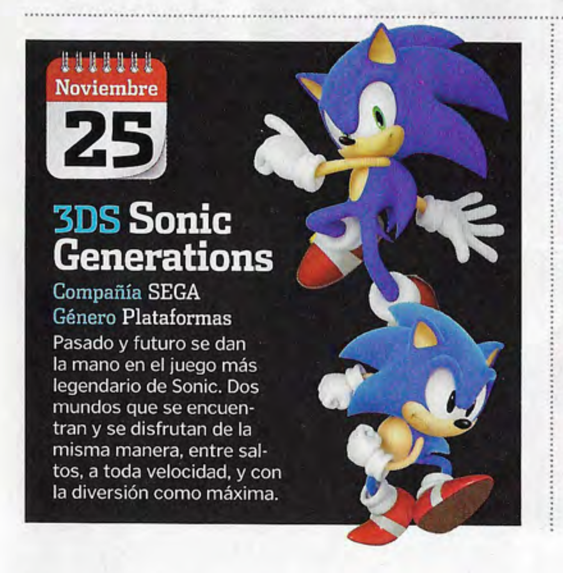


Noviembre 17

Wii / 3DS Need for Speed The Run

Compañía EA
Género Velocidad

Para salvar tu vida, debes ganar la carrera ilegal más dura del mundo: The Run. Atraviesa EE.UU. de costa a costa, evita a tus rivales y a la poli... y llega el primero.



Noviembre 25

3DS Sonic Generations

Compañía SEGA
Género Plataformas

Pasado y futuro se dan la mano en el juego más legendario de Sonic. Dos mundos que se encuentran y se disfrutan de la misma manera, entre saltos, a toda velocidad, y con la diversión como máxima.



Noviembre 30

Wii Pocoyó Racing

Compañía Namco Bandai
Género Carreras

Los más pequeños tienen una razón para acercarse a las tiendas. Un juego de carreras con Pocoyó.



Además...

	Consola	Fecha
Mario & Sonic JJOO 2012	Wii	Nov
Wii negra + Mario Kart + volante	Wii	Nov
Profesor Layton y la llamada...	DS	Nov
Need for Speed the Run	3DS	Nov
Cooking Mama Aventuras en...	DS	Nov
WWE 12	Wii	Nov
PES 2012	3DS-Wii	Nov
Super Pokémon Rumble	3DS	Dic
Kirby's Return to Dreamland	Wii	Dic
Mario Kart 7	3DS	Dic



OJO CON...

Los juguetes Pokémon

Super Pokémon Rumble

En un mundo 3D lleno de juguetes Pokémon, lucharás contra los demás y te conectarás hasta hacerte con los 600 Pokémon disponibles.

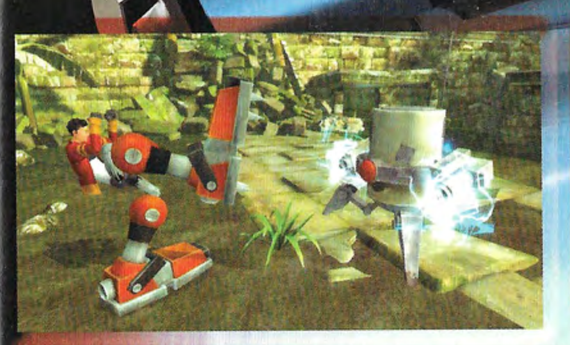


Sigue la serie en





DISPONIBLE DESDE
4 NOVIEMBRE 2011

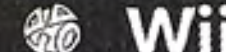




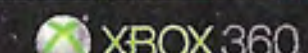








NINTENDO 3DS. NINTENDO DS.



XBOX LIVE CARTOON NETWORK

ACTIVISION
activision.com

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 **TRANSFORMERS 3** DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Un lector 'destrozado'

"Llevo comprando la revista desde 2006, y me gustaría que me solucionarais algunos problemas. Me compré la 3DS justo cuando salió y me costó mucho dinero. Además, para rematarlo en el siguiente numero de NA anunciaron la llegada de la Wii U. Aunque hagan lo de los embajadores, 20 juegos no quitan la diferencia de lo que me costó la nintendo, y con lo que me gusta zelda (mi primer zelda fue oracle of ages a los 5 años) me dicen que sacaran un nuevo zelda para la nueva Wii. Estoy destrozado, no sé si esperar un tiempo después de la salida al mercado o comprarla enseguida. ¿Vosotros que me aconsejáis? Muchas gracias y un abrazo a vuestra maravillosa revista."

Pepe Delfine. E-mail

Otro agradecido

"Compré el último número, el de logo de Zelda en la portada, y creo que habéis mejorado bastante la revista en estos dos o tres años que he estado sin comprarla. El especial de Zelda es muy interesante, hay una buena mezcla entre imágenes, artworks y textos, y para un veterano como yo me ha encantado la sección de I love Nintendo, el resumen de revistas de 5/10/15 años..."

Sergio Oca. E-mail

Y uno de Pokémon

"Me gustaría proponer una idea sobre Pokémon: un juego que contase la historia del protagonista como sucede en el anime, ya que, aunque se supone que el anime surgió de los videojuegos, hay partes que (obviamente) añadieron y sería más entretenido que las pudieses jugar."

Javier Arias. E-mail

Un nuevo Pokémon

Sabrina Altamirano

Hola, Revista Nintendo. Soy una gran fan Pokémon y no puedo esperar más para saber si todos los rumores sobre un próximo Pokémon Gris para DS o 3DS son una realidad. ¡Decídmelo ya!

Pues te toca ser paciente, Sabrina... De momento, sólo podemos avanzarte que la primavera que viene habrá nuevo juego Pokémon. Así lo ha confirmado Iwata en unas recientes declaraciones sobre el futuro inmediato de la compañía. Pero no ha dicho nada más: si será de Wii, de DS o de 3DS (de Wii U parece que no, porque es muy improbable que la consola llegue antes del verano) y si será el esperado Pokémon Gris o un título nuevo...

Fenómeno paranormal

Arturo Cerverilla

¡Hola Revista Nintendo! Hace ya tiempo me enteré de que High Voltage estaba preparando un nuevo juego llamado The Grinder exclusivo para Wii. Poco tiempo después salió la noticia de que había abandonado la exclusividad de Wii, pero desde hace meses no se nada nuevo del juego. ¿Sigue en desarrollo? Gracias.

Efectivamente Arturo, lo último que supimos de The Grinder, el juego de los creadores de The Conduit y Conduit 2 en el que íbamos a vérnoslas con vampiros, hombres-lobo y demás alimañas de la noche, es que pasaba a ser un juego multiplataforma. En Wii nos íbamos a llevar la mejor parte: sería un shooter subjeti-



THE GRINDER

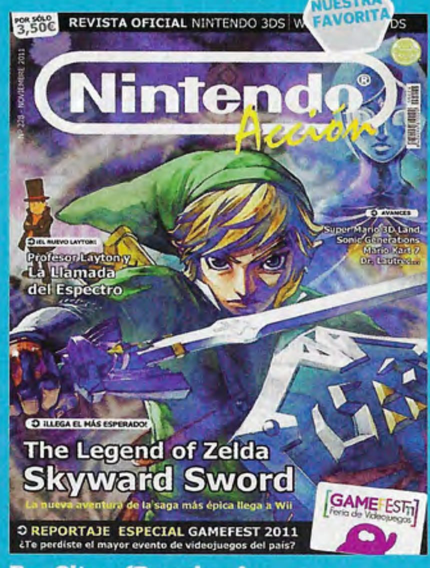
The Grinder: un shooter para Wii que, o mucho nos equivocamos, o ha pasado a mejor vida.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se llevará un juego Capitán América para Wii!





Pau Oliver (Barcelona)



David López García (16 años)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Solatorobo ha estado 10 años en fase de planificación y tres de desarrollo."
Takayuki Isobe
Director del juego





"(Circle pad Pro) hace que el hardware sea más compatible con el estilo de juegos que hacemos. Es un gran movimiento que abre la plataforma a otro tipo de juegos"
Eric Hirshberg
Boss de Activision



"Estábamos usando Wii MotionPlus, así que queríamos hacer algo revolucionario incluso a la hora de cambiar de ítems, y lo que se me ocurrió fue que pudieras hacer esta operación sin mirar a la pantalla."
Hidemaro Fujibayashi,
Director de Skyward Sword



"Nunca me he terminado Legend of Zelda. Siento como si no hubiera un juego más difícil que éste. Después de jugarlo por primera vez, no pensé que quisiera hacer un juego así."
Eiji Aonuma
Productor y Director de Zelda

vo mientras que para otras consolas se convertiría en un shooter de vista cenital. Pero desde ese anuncio, realizado en febrero de 2010, nada se ha vuelto a saber. El juego estaba previsto para este otoño, pero la falta absoluta de noticias y su ausencia en eventos como el E3 nos hace suponer que, muy probablemente, el desarrollo ha sido cancelado... aunque la esperanza es lo último que se pierde.

Extraterrestres en 3D

Javier Burgaleta (Madrid)

¿Qué tal, chicos de la revista Nintendo? Sé que este verano se estrena Men in Black III. Me gusta mucho la saga, ¿habrá juego? ¡Gracias!

Pues sí, habrá juego este verano para 3DS, coincidiendo con el estreno de la película. De momento, sólo se ha confirmado que estarán todos los personajes de la peli, incluidos por supuesto los agentes J y K (Will Smith y Tommy Lee Jones), además de una versión más joven de K (que en el cine interpretará Josh Brolin). Lo que no sabemos aún es sí seguirá la trama de la peli o tendrá una historia propia. Todo esto gentileza de Activision.



Los Hombres de Negro llegarán en verano de 2012 a 3DS para cazar aliens tan dicharacheros como este. Coincidirá con el estreno de la peli Men in Black III.

Animal Crossing

Paul Ros

Hola Amigos. He leído que en Animal Crossing 3D seremos el alcalde del pueblo. ¿Qué tipo de acciones haremos? ¿Habrá más de una tienda? ¿Podremos ser el dueño de nuestro propio negocio? Muchas Gracias.

A falta de una confirmación de la fecha concreta, Nintendo sólo ha confirmado que el juego saldrá el verano que viene, pero no ha revelado más datos últimamente. Sí, podremos ser alcaldes, y esto significará que construiremos mobiliario urbano

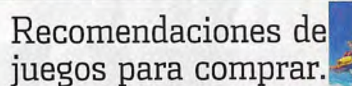


Animal Crossing 3DS llegará en verano... ¡y podremos bañarnos!



Albert Sarle (Tarragona)

LOS 'TRENDING TOPICS' DE DICIEMBRE



Pokémon Gris. ¿Qué hay de cierto en los rumores?

Recomendaciones de juegos para comprar.

¿Qué pasa con **Flipnote Studio**?



La lista de juegos de Game Boy Advance de embajadores 3DS.

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro. ¿Para DS o para 3DS?

Este mes se incorporan temas nuevos a vuestras preguntas. El de Pokémon Gris, por ejemplo, aumenta de interés por momentos. Más aun después de que Iwata, presidente de Nintendo, haya abierto la puerta a un nuevo Pokémon para primavera. Lo de Flipnote Studio es otro clásico, pero ya lo vamos a ir resolviendo: ¿habéis visto el anuncio de que podréis enviar por correo fotos 3D y mensajes de voz en 3DS? Por ahí pueden ir los tiros. Aunque el tema que ya tenemos dominado es el de Inazuma Eleven. Echad un ojo al reportaje sobre las novedades de Level 5. Es toda la verdad...

LOS GANADORES DEL CONCURSO DE FOTOS 3DS

Con un poco de retraso, por fin publicamos los tres ganadores del concurso. ¡Una 3DS para cada uno!



ALBERTO GARCÍA ÁLVAREZ (Nigrán, Pontevedra)
Magnífico el efecto 3D logrado con la superposición de los espejos. Alberto se ha trabajado bien la composición.



OSCAR MENGUAL ORTIZ (Cornellá, Barcelona)
De cómo un día veraniego de piscina se puede convertir en un recuerdo inolvidable, mariposa incluida.



RAFAEL GORJÓN REYES (Rentería, Guipúzcoa)
Un bonito juego con las tarjetas de Realidad Aumentada y Mario de comodín. Nuestra enhorabuena, Rafael.



Samus también ha cumplido 25 años. Queda pendiente de celebrar este evento, no en vano es una de las sagas más amadas por los fans de Nintendo en todo el mundo.

para contentar a los vecinos. ¿Sólo eso? Bueno, esperamos que no, pero Nintendo no ha revelado nada más. Ah, sí, que tendremos un secretario que nos ayudará en nuestras tareas. Por supuesto, el juego tendrá muchas otras novedades: nuestro personaje podrá nadar y bucear, caminar sigilosamente para atrapar bichos; las opciones de configuración de nuestra casa serán mucho mayores.

Sonic en Wii U

Luismi Tomás Sánchez

Hola chicos. Soy un gran fan de Sonic con una duda: ¿hay alguna aventura del erizo a la vista para Wii? Gracias.
Pues de un Sonic para Wii no hay noticias... pero, atención, porque hay un rumor muy interesante: el próximo juego de Sonic para una consola de Nintendo podría ser Sonic Dimensions y llegaría exclusivo a ¡Wii U! Aún está todo por confirmar por parte de SEGA, pero aprovecharía el poder de la nueva máquina para ofrecer un apartado gráfico superior al de Sonic Generations en PS3 y Xbox 360, además de usar el innovador mando de la máquina. Además, es probable que vuelva a jugar con varias épocas de la historia del personaje, como Generations.

¿DSi XL o 3DS?

Juan Manuel García (Algeciras)

¡Hola! Tengo una duda: estoy pensando en comprarme la 3DS pero hay gente que me recomienda más DSi XL ¿Qué pensáis vosotros? ¡Gracias!
Hombre, pues desde luego nosotros lo tenemos claro. 3DS es mucho más potente, compatible con los juegos de DS, con pantalla 3D, juegos exclusivos alucinantes, una eShop muy mejorada... Vamos, por decírtelo claro: si te compras la DSi XL podrás disfrutar, por ejemplo de New Super Mario Bros o Zelda Spirit Tracks, pero si te haces con la 3DS, podrás jugar a estos dos juegos y a maravillas como Super Mario 3D Land y Zelda Ocarina of Time... ¿Qué te puede hacer dudar?

Samus cumple años

Carlos Pérez Rubio

Muy buenas, Revista Nintendo. Tengo una importante duda ¿no vais a hablar de Samus en su 25 cumpleaños? Quiero decir, no se está comentado que Metroid cumple 25 años en 2011, los mismos que Zelda, supongo que porque este año no hay juego de Metroid previsto. Pero podríais realiza algún reportajillo al respecto.
Efectivamente, astuto lector: Metroid para NES también salió en Japón en 1986, pero Nintendo no ha realizado ninguna celebración, quizá para no "tapar" las de Zelda. No obstante, nosotros lo tenemos en mente: el mes pasado publicamos, como quien no quiere la cosa, la retroreview del juego (uno de nuestros favoritos, todo hay que decirlo). Y estate atento a los próximos números, que puede haber sorpresas con Samus de prota...



Con juegos como Mario 3D Land, está claro que 3DS será la consola de las Navidades.



POCOYO Racing
¡LA CARRERA MÁS DIVERTIDA CON POCOYÓ Y SUS AMIGOS!
Pocoyó Racing NDS con Hello Pocoyó NDS
Pocoyó Racing Wii con coche hinchable
Pocoyó Racing NDS con muñeco
Pocoyó Racing Wii con muñeco
www.pocoyo.com
NINTENDO DS
Wii
zinkia
BANDAI NAMCO Partners
3
www.pegi.info
POCOYO™ & © 2005 – 2011 Zinkia Entertainment, S.A.

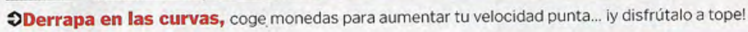
¡Písale a fondo, Mario!

El día 2 de diciembre, **Mario Kart 7** arrancará sus motores en 3DS. ¿Listo para la carrera del siglo?









Derrapa en las curvas, coge monedas para aumentar tu velocidad punta... ¡y disfrútalo a tope!



16 pilotos (seis de ellos secretos) y la opción de jugar con nuestros Mii. Qué completo...

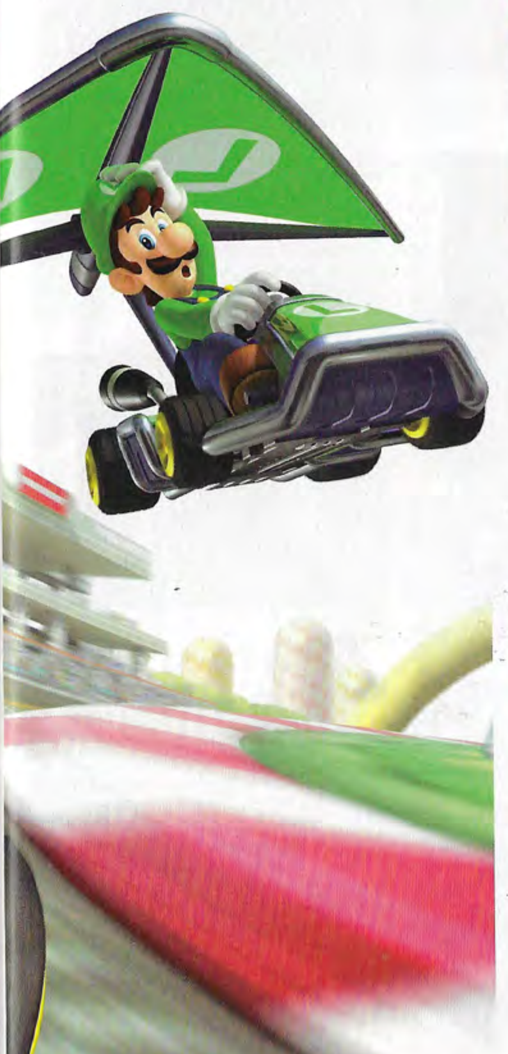
A fondo

EL JUEGO
Lo hemos jugado de arriba abajo y te revelamos todas sus claves.

LAS 7 NOVEDADES
que hacen diferente a Mario Kart 7.

EL ORIGEN
Descubre cómo se creo Super Mario Kart, el juego que dio el pistoletazo de salida.





El juego de velocidad más vendido de todos los tiempos no tiene turismos reales ni deportivos tuneados. Se llama **Mario Kart Wii** y ha vendido la friolera de **28,6 millones de copias**... y contando. Unas cifras que dan la auténtica dimensión de esta franquicia, tan fuerte como Pokémon o los juegos de plataformas de Mario. Y que reflejan la importancia de Mario Kart 7. Ya lo hemos probado en profundidad: ofrecerá **la diversión de siempre**, pero con **muchísimas novedades**...

Portátil pero muy grande

Será el Mario Kart más extenso, con **16 circuitos nuevos** y **otros 16 de otras entregas de la serie** (la Mansión de Luigi de DS y Playa Koopa de N64, por ejemplo) De primeras, habrá **10 pilotos seleccionables**: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Wario, Donkey, Bowser, Toad y Koopa Troopa. Y **otros 6 desbloqueables**, como Lakitu... ¡y Metal Mario!

La conducción arcade se mantendrá intacta, con los derrapes como clave para apurar centésimas, aunque ahora habrá que recoger monedas para alcanzar la velocidad punta del kart. Y claro, están los items. Vuelven el Rayo, los caparazones, el calamar... y se añaden maravillas como **la Superhoja** que nos da cola de mapache. Habrá un Grand Prix con copas de diferentes cilindradas, Modos Batalla de Globos y Monedas, el clásico Contrarreloj y un modo online de antología... Todo lo que hace grande a Mario Kart, pero con el sabor que le otorgan las novedades que vamos a descubrirte a continuación, y que pueden convertirle en el mejor de la serie.



+info
El **2 de diciembre** estará en las tiendas. De momento, Nintendo **no ha anunciado packs de consola y juego**, ni con el volante que saldrá en Japón. Pero estaremos atentos...

MARIO KART 7 TENDRÁ LO MEJOR DE LA SAGA Y MUCHÍSIMAS NOVEDADES.

Las 7 novedades de Mario Kart 7

A la diversión arcade de siempre, Nintendo ha añadido muchas novedades. Y no hablamos sólo de nuevas opciones, sino también de nuevas sensaciones...

1 La vista más veloz

Un añadido inesperado pero alucinante: conducir si fuera un Fórmula 1. La sensación de velocidad y el espectáculo aumentarán, y el efecto 3D alcanzará su máxima expresión: tan logrado como en Super Mario 3D Land. Ver como los obstáculos se nos vienen encima hará que nos apartemos de la pantalla, por si acaso.





2 Conducción... ¡giroscópica!

Al activar la vista subjetiva, conduciremos (si queremos) con el control giroscópico, que funciona la mar de bien, aunque es conveniente usarlo sin efecto 3D. En Japón, al mismo tiempo que el juego se lanzará un volante de plástico en el que se encajará la consola. Aún no sabemos si llegará a Europa.

3 Nuevos items que desatan la locura

La cola de mapache mola: durante unos segundos puedes golpear a todo rival que tengas cerca. La Flor de Fuego te permite lanzar todas las bolas que puedas durante un tiempo limitado. Y después está el 7: a tu alrededor aparecen girando 7 items distintos para que los uses cuando quieras.





4 Esto sí es un online

Habrá multijugador local y online en todos los modos, pero además podremos formar comunidades de amigos para disfrutar de competiciones personalizadas. Mediante Streetpass, intercambiaremos estadísticas y ¡disputaremos carreras contra hasta 7 fantasmas de otros jugadores! Y también habrá contenidos Spotpass.







Primer contacto



"De verdad que el nuevo Mario Kart es distinto. El ala delta y los karts submarinos traen al juego aire fresco, y además vienen acompañados de circuitos más amplios y con más atajos. Y todo con el divertido y rompedor estilo de conducción de siempre y más opciones que nunca".

Rubén Guzmán



"En cuanto me puse al volante, me vi ante el Mario Kart más fluido, rápido y controlable de la saga. El circuito de DK Country es una maravilla y el efecto de profundidad es de lo mejorcito que he visto en 3DS. No quiero ni pensar a qué grado de diversión nos llevará el online".

Gustavo Acero

5 Por aire... y mar

Cuando nuestro kart salte, desplegará un ala delta; cuando se sumerja, aparecerá una hélice que lo propulsará. Y esto dará lugar a circuitos más amplios, con más bifurcaciones y caminos posibles. Nos han gustado los dos circuitos de Wuhu Island y el nuevo Rainbow Road: son tan largos que en lugar de dar tres vueltas sólo damos una.





6 Creando tu propio Kart

Por cada piloto habrá un tipo de chasis, además de varias clases de ruedas y alas. Antes de empezar un carrera crearemos nuestro kart mezclando una pieza de cada tipo (y podremos elegir cualquier chasis, sea cual sea nuestro personaje). ¡Habrá cientos de combinaciones con un rendimiento distinto!



7 Te gustarán los nuevos pilotos

De momento sólo se han revelado Lakitu y Metal Mario, dos de los seis personajes ocultos. Pero que un personaje sea tan equilibrado en aceleración y giro como Mario, y tan fuerte como Bowser, ya es todo un punto.



Así nació...
La historia de Mario Kart

A principios de los 90, tras triunfar con Super Mario World, Miyamoto quería crear un título rompedor para 2 jugadores. El género elegido fue la velocidad.



+info
Soyo Oka (Japón, 1964) compuso la música del juego junto a **Taro Bando**. Oka ya había trabajado en títulos como **Pilotwings** (1990) Después, desarrolló su carrera como compositora bajo el seudónimo **DJ Alice**.

Super Nintendo había golpeado las tiendas japonesas en 1990 con un éxito rotundo. Pero SEGA Megadrive era una más que digna competidora, sobre todo en Occidente, y el objetivo del equipo de diseño capitaneado por Miyamoto, **Nintendo EAD**, era crear los mejores juegos exclusivos para superar a la competencia. Y, ¿qué hay más innovador que un juego de carreras para dos jugadores simultáneos?

El mítico Modo 7

Vale, hacer un juego de lucha o de naves para dos jugadores a la vez era fácil, pero en cualquier género en el que la pantalla avanzase al ritmo del jugador la cosa era más complicada. Para este nuevo desafío Miyamoto contó con **Hideki Konno**, que había sido asistente de dirección y diseñador gráfico en Super Mario World, y con **Tadashi Sugiyama**, que ya había dirigido Pilotwings. Con estos dos creativos como directores y el mismo Miyamoto en el puesto de productor, el nuevo proyecto echó a andar. Y el referente estaba claro: en Super Nintendo ya había un excelente juego de velocidad, **F-Zero**, que en 1990 había acompañado el lanzamiento de la consola. Ese juego usaba **el Modo 7**, el modo gráfico de SNES que permitía rotar e inclinar sprites 2D. Gráficamente el juego no era rompedor (los circuitos eran sprites planos que rotaban), pero el resultado era un título de control perfecto y que movía los circuitos con enorme fluidez y rapidez, ofreciendo **una sensación de velocidad** y control inédita en los juegos de carreras de consola hasta ese momento (el mando de SNES, con sus botones L y R para los giros, también ayudaba). Pero claro, era para un solo jugador...

Divide y vencerás

El Modo 7 iba a ser la clave técnica del nuevo juego, pero Miyamoto quería dos jugadores simultáneos, y la única manera era **dividir la pantalla en horizontal**: si jugábamos en solitario, la parte superior mostraría la acción y la inferior un mapa del circuito y la posición de los competidores. Y jugando a dobles, el Player 1 jugaría en la pantalla superior, y el Player 2 en la inferior, con independencia absoluta el uno del otro.

Para lograr este prodigio técnico, el cartucho tenía que llevar **un chip especial, el DSP-1** (Digital Signal Processor)



8 pilotos en carrera era una gran cifra. Quedar entre los 4 primeros era condición para clasificarse.



El uso de power ups como la estrella, que nos hacía invencibles, cambió para siempre los juegos de carreras.



Parientes cercanos

Mario Kart fue más allá de su predecesor, F-Zero, y creó un subgénero marcado por el uso de items en las carreras. Sus pasos los han seguido por personajes como Crash, Sonic o muchos héroes de animación.

F-Zero (SNES, 1990) ya usaba el modo 7 para mover los circuitos.

Diddy Kong Racing ha sido uno de los muchos "hijos" de Mario Kart.

Pilotos pioneros

Uno de los grandes aciertos de Super Mario Kart fue presentar pilotos con características distintas. Su aceleración, velocidad punta, facilidad del giro y resistencia a los golpes dividían a los pilotos en cuatro tipos.



Mario
Personaje de valores medios en todos los aspectos, bueno para novatos.



Luigi
Un clon de su hermano: bueno en todo, no es excepcional en ningún apartado.

Peach
Buena velocidad y aceleración, pero gira con más dificultad que los pilotos pequeños.









que mejoraba la velocidad de proceso. Pero ya se había comprobado que el proceso era viable, así que sólo quedaba definirlo. Primera decisión: **los vehículos serían karts**. Se empezó a trabajar en una versión en la que el protagonista era un piloto anónimo, pero dos o tres meses después surgió la gran idea: ¿por qué no usar como protagonista a Mario?

Carreras y caparazones

Por aquella época Mario ya era el personaje de videojuego más famoso del mundo, así que convertirle en el protagonista parecía una excelente idea. Junto a él, se recuperaron a los personajes y escenarios más importantes de sus juegos, y Mario protagonizó su primer título fuera del género de las plataformas. Pero el cambio influyó en algo más: la mecánica de juego. La llegada de Mario trajo power-ups: caparazones, cáscaras de plátano, un rayo que reducía a los kart rivales y que nos permitía aplastarlos... Las carreras se volvían locas, peligrosas, y mucho más divertidas. Y, a medida que avanzaba el desarrollo, se pulía **el control, sencillísimo pero profundo**: dominando el derrape se pulverizaban las marcas. Todo se integró en un cartucho, al que se añadieron circuitos y modos de sobra (incluidas batallas de globos 1 Vs. 1), y el resultado fue una bomba jugable que estalló en Japón el **27 de agosto de 1992**. Uno de los juegos más divertidos de la historia, un éxito que vendió 8 millones de copias y el comienzo de la saga de carreras más amada de todos los tiempos.

MIYAMOTO QUERÍA 2 PILOTOS CORRIENDO A LA VEZ... Y DECIDIÓ PARTIR LA PANTALLA.

La familia MK

Nintendo ha dado una auténtica lección de cómo dosificar una franquicia: sólo ha habido un Mario Kart por consola, y cada uno ha sido un auténtico acontecimiento y uno de los juegos más vendidos de su respectiva máquina. Por lógica, el siguiente será de Wii U...



Super Mario Kart (SNES, 1992)

Mario Kart 64 (N64, 1997)

Mario Kart Super Circuit (GBA, 2001)

Mario Kart Double Dash (GC, 2003)

Mario Kart DS (DS, 2005)

Mario Kart Wii (Wii, 2008)

Mario Kart 7 (3DS, 2011)

MARIO KART EN RECREATIVAS Usando la placa Triforce, desarrollada por Nintendo, Namco y SEGA, Namco creó Mario Kart Arcade GP (2005) y su secuela (2007), veloces arcades para hasta cuatro jugadores. Además de los personajes del universo Mario, incluyen a Pac-Man y amigos. Aún puedes encontrar estas recreativas en algunos salones españoles.



Yoshi Pues igual que la princesa, pero con la lengua siempre fuera.

Bowser Lento en aceleración, pero con mucha velocidad punta y fuerza.

Donkey Kong Jr. es igual que Bowser. Por cierto, es el papá del actual Donkey.

Koopa Troopa acelera muy deprisa y es muy manejable, pero corre muy poquito.

Toad tiene los mismos valores de Koopa, y suele gustar a los novatos.

Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación

7 EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE (Wi-Fi)

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

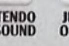
Los iconos de 3DS

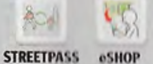
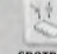
Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...











REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO

En la última etapa de desarrollo, el equipo se amplió a más de 100 personas; entre otros, fueron asesorados por Monolith (Xenoblade).




SONIC GENERATIONS pág 42

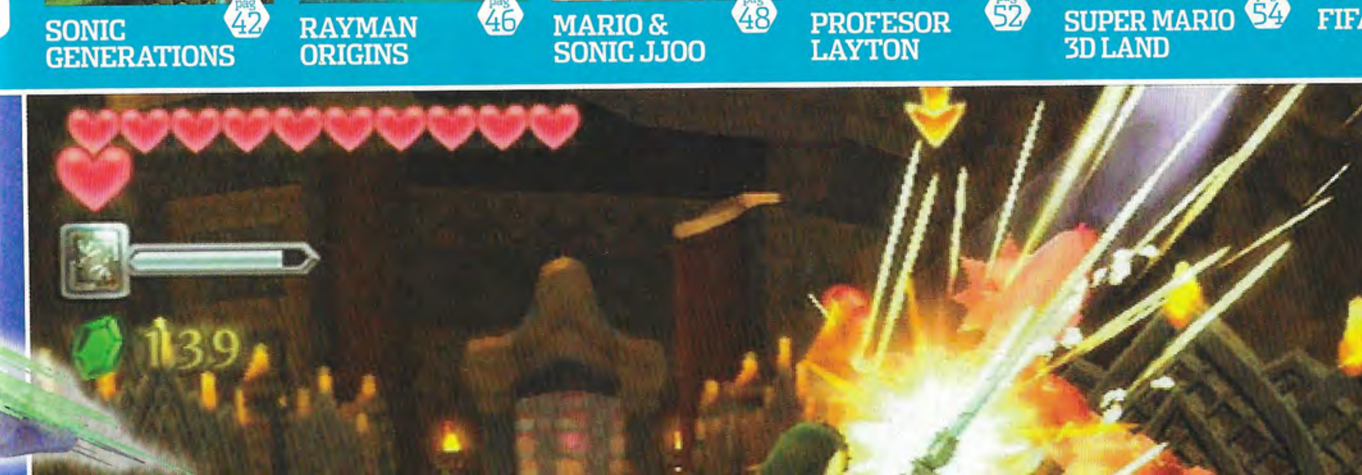

RAYMAN ORIGINS pág 46


MARIO & SONIC JJOO pág 48


PROFESOR LAYTON pág 52


SUPER MARIO 3D LAND pág 54


FIFA 12 pág 59





Wii

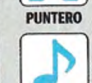




- Aventura
- Nintendo
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 50,95€/74,95€ Pack
- 18 de noviembre
- Argumento

Link se embarca en un viaje por aire, tierra y mar para descubrir el origen de la Espada Maestra, la Trifuerza y sus protagonsitas.


NUNCHUK

PUNTERO
VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ

MOTIONPLUS

The Legend of Zelda Skyward Sword

Alcemos nuestros mandos de Wii Plus al cielo para escribir la primera página de leyenda. Ha nacido el Zelda definitivo.

Terminó la cuenta atrás, amigos zelderos. Cinco años de espera nos han llevado hasta aquí, desde que Miyamoto mostrara al mundo aquel famoso dibujo de Link junto a una enigmática figura femenina en el E3 de 2009.

Pero pensándolo bien, han sido veinticinco años los que Nintendo ha tardado en concebir Skyward Sword, pues todo cuanto hemos vivido desde el primer Zelda de NES, como la forja de la Espada Maestra, la creación de la Trifuerza o el nacimiento de Ganondorf, encuentran su origen y explicación en esta grandiosa obra. Y hablando de la gran Diosa, ella es el epicentro de la historia más espiritual y mística de toda la serie, aunque arranque en un lugar tan mundano como una academia, eso sí, de caballeros. En este ambiente estudiantil, Link comparte pasillo con otros compañeros como la preciosa Zelda, hija del director Gaépora, o personajes nunca vistos como Malton, el malote de la clase, que intentará amañar el torneo celeste (una carrera aérea a lo Quidditch) para evitar que Link y su mejor amiga celebren su "fiesta de fin" de curso juntos. Qué carbón... le van a traer los Reyes Magos.

Con los pies en la tierra

Por suerte, a Malton le sale el pelícaro por la culata... pero a Link también, cuando en plena celebración, Zelda es absorbida hacia el mundo inferior por las fauces de una aterradora criatura negra. Y como no os queremos destripar nada, mejor os hablamos del citado pelícaro, una especie de "ave nodriza" con la que nos desplazamos entre las islas flotantes de Celéstea, cuyo mar de nubes equivale a las aguas de Wind Waker, si bien todo está distribuido de una forma mucho más práctica, que nos permite utilizar balizas a modo de columnas de luz para llegar volando -y tanto- a todas partes.

La velocidad de nuestro pájaro y la menor cantidad de islas hacen que el cielo parezca menos extenso que el océano de GameCube, pero cuando bajamos a las tierras inferiores, nos esperan las regiones más inmensas nunca vistas en un Zelda: el bosque de Farone, el volcán de ➲

El movimiento se demuestra jugando

El uso que el juego hace del mando Wii Plus no sólo es magistral cuando se trata de la espada. Con otros objetos del inventario de Link también emulamos movimientos que usaríamos con su referente real. El resultado es una experiencia de juego única.



El tirachinas

El más sencillo de manejar: apuntamos con el mando a la pantalla (donde aparece un punto de mira) y pulsamos el botón A para lanzar una china. A medida que lo mejoremos podremos lanzar varias en un solo disparo. Sus impactos también sirven para desenrollar lianas.



El arco

Hay dos formas de usarlo, una más cómoda y otra más realista. La primera consiste en apuntar a la pantalla con el mando y pulsar A para cargar la flecha. En la opción realista, tiramos del nunchuk como si fuera la cuerda y cargamos la flecha con C.



La red cazainsectos

Sirve para cazar insectos: nos acercamos sigilosamente y, cuando la sombra de la red está sobre el bicho, es el momento de usarla. Con este objeto cada giro de nuestra muñeca se transmite al juego, así que debemos mover la muñeca como lo haríamos realmente en función de la posición del insecto.



El látigo

Un movimiento seco hacia abajo lanza el látigo. El mismo hacia arriba lo atrae hacia nosotros, lo que nos sirve para robar cosas a los malos, atrapar objetos o activar interruptores. Por cierto, con él también aturdimos a muchos enemigos.



El telescarabajo

Inclinando con suavidad el mando dirigimos el vuelo de este insecto mecánico que coge objetos, se cuela por huecos y accede a otras salas, activa interruptores... Si atrapa una bomba, la cámara pasa a una perspectiva cenital y podemos colocarla donde queramos.



Las flores bombas

Este mítico ítem explosivo lo lanzamos de dos maneras: en parábola como una pelota de baloncesto para que, por ejemplo, caiga en interruptores elevados, o como si fuera una bola de bolos para que entre por huecos a ras de suelo. En este caso, podemos lanzarlo con efecto.





Las mazmorras tienen más zonas plataformeras que nunca, con saltos automáticos.

El bestiario de enemigos es el más variado, amplio y exigente de la historia de Zelda.



El Pelícaro

En este pájaro gigante nos desplazamos entre las islas de Celéstea y las tres regiones principales de las tierras inferiores.

El rayo celestial

Un poder de tu espada es cargarse de energía apuntando hacia el cielo. Una vez cargada, al sacudirla lanzamos ondas de energía parar herir a los enemigos, o activar sellos hylianos y convertir los cubos divinos en tesoros que aparecen en Celéstea.

Director Gaépora

Su nombre recuerda a Kaepora Gaebora, el buho de Ocarina. Es uno de los guiños a personajes de otras entregas.

Eldin y el desierto de Lanayru, nombres que os sonarán de los Espíritus de Twilight Princess y de las diosas Farore, Din y Nayru, creadoras de Hyrule y la Trifuerza.

Aunque tres regiones parezcan pocas, las transformaciones que van sufriendo hasta el final son tan radicales y originales, que en ningún momento se hace tedioso revisitarlas, como sí pasaba con el templo central de Phantom Hourglass. Lo que le ocurre al bosque en el último tercio del juego es alucinante, pero la posibilidad de convertir el desierto en mar a medida que navegamos es una auténtica gozada.

Una atmósfera 'viciada'

Esta enorme variedad de situaciones se debe a la estructura más cambiante e innovadora que ha visto la saga junto con Majora's Mask. Estamos ante el Zelda con más puzles, retos de habilidad y minijuegos por metro cuadrado; tan pronto os veréis aterrizando con Link en dianas sobre la Isla Fortuna a lo Pilotwings, como tripulando frenéticas vagonetas sobre raíles al más puro estilo Donkey Kong. Estos guiños nintenderos son todo un vicio, y se intercalan con otros desafíos, como excavar y reptar bajo tierra en fases de infiltración, participar en pruebas de tiro a la calabaza y minijuegos de esgrima.

EL JUEGO RINDE TRIBUTO A ZELDA REUNIENDO LO MEJOR DE CADA ENTREGA.



Esa caja colgante requiere lanzar el telescarabajo para cortar la telaraña que la sostiene.


La lira es el instrumento que tocaremos esta vez, gracias a las enseñanzas de Zelda.

Pulso, muñeca y neuronas: la nueva Trifuerza

Si nos permitís la "bromeja", estas serían las tres claves que resumen la variedad de situaciones y pruebas que nos esperan en cada región, isla y mazmorra. Uno de los retos más duros está en el último templo, donde debemos reconstruir la mazmorra constantemente mediante diversos paneles de control, pero hay muchos más.


Inclina el mando para atravesar los anillos, esquivar los globos y aterrizar bien.



Estos glifos nos ponen a rotar el mando 360º para encajarlos en sus cerraduras.


¿Cuántos cortes eres capaz de darle a ese tallo? Si consigues 20 vas que chutas.



Más maña que fuerza

Olvidaos de agitar los mandos a lo loco: cada enemigo es un puzle en sí mismo, y exige analizar bien sus puntos débiles.

Aparte de estos agradables soplos de aire fresco, si en algo se ha refrescado la saga es en el esquema tradicional del desarollo; ahora, los puzles traspasan los muros de las mazmorras para extenderse a los mundos abiertos, plagados de mecanismos e ideas tan ingeniosas como el uso de los cronolitos, unos minerales capaces de abrir brechas temporales a nuestro alrededor para integrar el pasado en el presente.

El control que Link soñaba

No sólo vais a disipar las tinieblas con la espada sagrada, sino también todas vuestras dudas respecto al arriesgado control de Wii Plus, que por fin justifica convincentemente el motivo por el que Wii fue creada. Todo se convierte en una excusa para fliparnos con la espada y poner a prueba nuestras neuronas, desde abrir una cerradura golpeando sus cuatro lados en el orden correcto hasta liquidar a los variadísimos enemigos, cercenando sus tres cabezas (en el caso de los tristalfos), rompiendo su defensa (esqueletos, lagartos y moblins) o empujándolos hacia el extremo de la cubierta de un barco (piratas robóticos). Su creciente nivel de inteligencia y sus patrones de movimiento dan lugar a los combates más difíciles y emocionantes que hayamos librado en una consola, con especial mención al malvado Grahim, que nos las hace pasar canutas en más de un enfrentamiento. La única

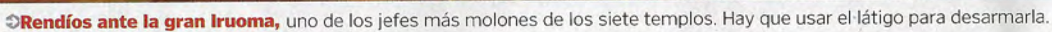


Una edición muy especial

Un pack mítico que incluye juego, mando dorado y CD con la banda sonora. Si lo reservaste o tienes suerte, será tuyo.

LAS MISIONES DE ALTÁREA PROLONGAN AUN MÁS LAS 50 HORAS DE AVENTURA.





Rendíos ante la gran Iruoma, uno de los jefes más molones de los siete templos. Hay que usar el látigo para desarmarla.



El sistema de mejora de armas nos permite fortalecer el equipo con materiales más férreos. Todo gracias a Dorcon, el herrero del bazar.



Bucear es tan fácil como inclinar el mando para dirigir a Link y agitar el nunchako para "esprintar".

Fiel espada rastreadora

Una de las funciones nuevas es el rastreador, que nos permite averiguar la ubicación de personajes, tesoros y fragmentos de llave ocultos. Apuntas con el mando mientras te mueves en primera persona.





El reparto de personajes es tan completo que tardaréis horas en conocerlos a todos.

pega de un control tan "puntero" es la selección y asignación de armas, que nos puede liar en los momentos más tensos, ya que todo se hace con el gatillo, según el tiempo que lo pulsemos. La gran dificultad de estas batallas nos invita a rearmarnos en el bazar, lo que añade un genial componente RPG. Así, podemos reaparar herramientas como el escudo, que ahora sufre daños, recuperar estamina más rápido al correr y mejorar otras armas como el arco, el telescarabajo o la red para cazar insectos. Este toque coleccionista enriquece mucho la exploración, ya que se necesitan bichos de múltiples especies para crear pociones y mejorar las armas.

El chico de los recados

Como en todo buen Zelda, tampoco faltan las misiones secundarias, que casi

WII PLUS OFRECE EL CONTROL POR MOVIMIENTO MÁS LIBRE Y PRECISO JAMÁS LOGRADO.

siempre parten de Altárea. Entre ellas, debemos llevar una sopa al dueño del gimnasio desde una isla remota antes de que se enfríe, bajar a las tierras inferiores para recuperar los objetos perdidos de nuestros vecinos o rescatar a una niña perdida en medio de la noche, que vuelve a estar presente, aunque no transcurre de forma natural, sino que elegimos la hora desde las camas del pueblo. Estas misiones nos reportan gemas de gratitud, con las que convertir en persona a un entrañable demonio



Zelda, una chica divina

Vais a conocer a la Zelda más cercana, dulce y alegre, cuando aún no era princesa de Hyrule, sino una alumna más.



La lucha del Bien...

1 **Kyu:** una nueva y entrañable tribu, que recuerda bastante a los Korok de Wind Waker. 2 **Marcogoro:** un goron arqueólogo que nos adelanta en todas las regiones. 3 **Misteriosa mujer:** será mejor que descubráis su identidad vosotros mismos; su papel es trascendental. 4 **Fay:** la esencia de la espada, creada por la Diosa para servir a su amo Link. 5 **Paradusas:** estos caballitos de mar nos enseñan a nadar y bucear.

...sobre el Mal

1 **Lizalfos:** lagartos muy ágiles que utilizan su pétreo brazo como escudo. 2 **Grahim:** el malo de la película, sustituto de Ganondorf. Su inquietante personalidad da más miedo que el peor de los monstruos. 3 **Bokoblin:** es el más común de los esbirros de Grahim, pero no le subestiméis. 4 **El Durmiente:** la esencia pura del mal, que despertará de su letargo varias veces. 5 **Malton:** la envidia hacia Link le pierde, pero su evolución en la trama será determinante.



Balancea el mando para ganar impulso cuando te agarres de las cuerdas.


La guía de controles (a la derecha) es una ayuda optativa: podemos desactivarla.



Lucha real

El sistema de combate con la espada es muy realista. El rival adapta sus ataques y defensas a la posición de tu espada.

Acción de película

Los momentos de acción se han intensificado al máximo, con zonas en las que mantener el equilibrio en una bola sobre un río de lava, huir de rocas gigantes a lo indiana Jones o recorrer montañas rusas en vagoneta.



llamado Batolo, a cambio de recompensas. Todas estas variables contribuyen a alargar la aventura, picándonos a descubrir sus innumerables secretos, perfectamente enhebrados en la épica misión principal, salpicada de giros argumentales que os dejarán con la boca abierta en varios momentos.

Jugar por amor al arte

La calidad artística de Skyward Sword salta a la vista con sólo contemplar sus pantallas, pero la sensación global tras sumergirnos en su estética ha superado todas nuestras expectativas. La expresividad de los personajes, el realismo con el que Link responde a nuestras órdenes y la suavidad con la que todo fluye nos ha encandilado. A pesar de su colorido y estética impresionista, también hay referencias a la oscuridad de Twilight Princess, a través de los juicios del espíritu en una dimensión onírica llamada

SU BELLEZA SE UNE A UNA BANDA SONORA 100% ORQUESTADA QUE NO OLVIDARÉIS

Hypnea, donde debemos huir de guardianes. Todo ello viene enmarcado por una banda sonora de lujo; incluso los efectos de sonido como el arpegio de la apertura de cofres se han orquestado con instrumentos reales. Así que, si no pudisteis asistir al concierto del 25 Aniversario, preparaos para disfrutar de una partituras de tremenda sensibilidad. En definitiva, una experiencia que merece un 100 en todos sus apartados, que sólo se puede ver truncada en momentos muy puntuales en los que hará falta calibrar vuestros mandos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Más allá de la técnica gráfica, lo que este juego logra es crear el mundo más bello visto en Wii.

Diversión ★★★★
Trama apasionante, desarrollo variadísimo y muy desafiante, y un control sencillamente mágico.

Multijugador NO TIENE
Ni falta que le hace: Skyward Word es quizá la experiencia para un jugador más completa que existe.

Duración ★★★★
Pasárnoslo a saco nos ha llevado 50 horas. El doble para verlo todo. El Zelda más largo y profundo.

Lo mejor y lo peor

Es el mundo más bonito, complejo, grande y con más cosas por vivir jamás visto en Wii.

El sistema de asignación de armas puede no convencer a todo tipo de jugones.

Nuestra opinión

Zelda cambia otra vez nuestras vidas

Hablar de gráficos, desarrollo o control en este juego casi no tiene sentido. Lo importante es que es una aventura tan grande y a la vez tan atenta a los detalles, que la sientes como una experiencia propia. Una vivencia inolvidable.

Te gustará...

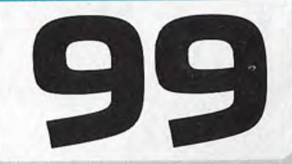
Más que...


Zelda Twilight Princess

Igual que...


Super Mario Galaxy 2

Total

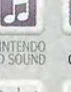
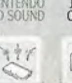


EL DATO
Además de sus 7 mundos, la historia añade batallas con jefes y carreras 1 Vs 1 contra la CPU



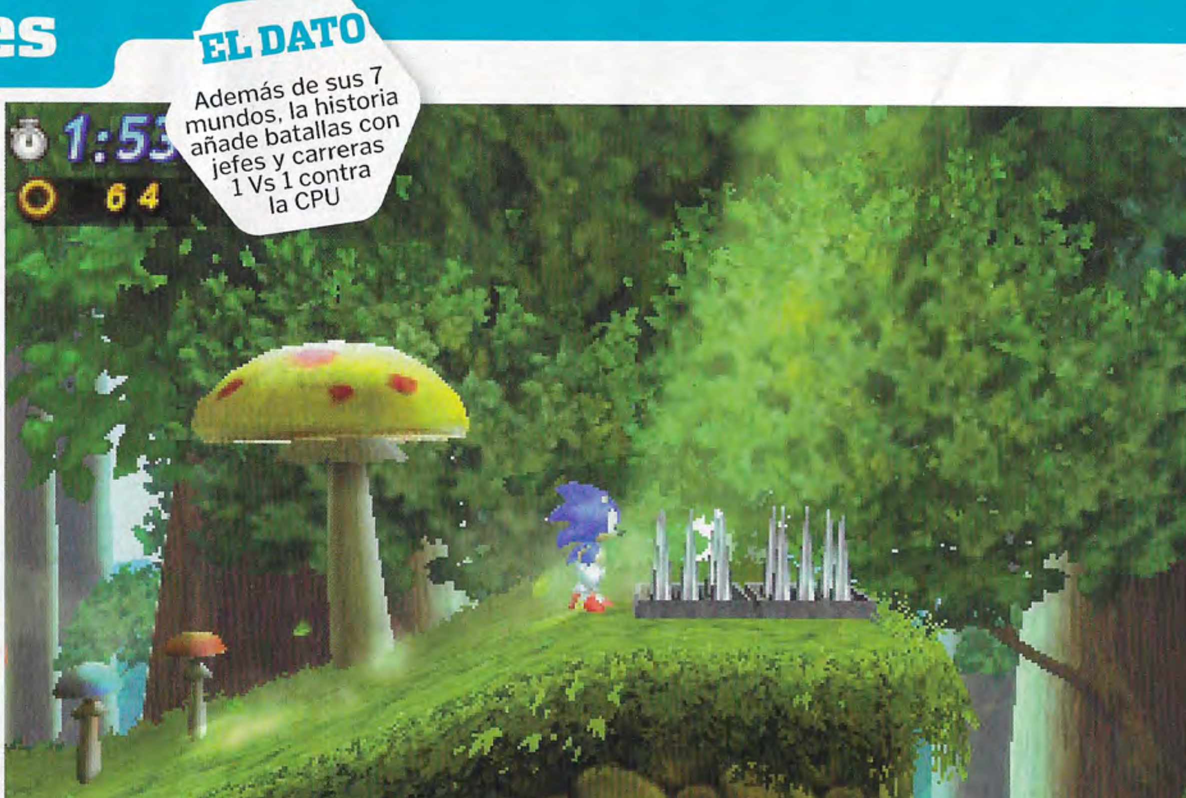
- Plataformas
- SEGA
- 1 - 2 jug. (2 online)
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 45,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento**
  Un nuevo villano está jugando con el tiempo para cambiar la historia. Sólo Sonic y su versión de pasado, Sonic Clásico, pueden impedirlo.





REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE
STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii



Sonic Generations

Sólo hay alguien tan rápido como Sonic... ¡él mismo!

Sonic confirma su retorno a la grandeza. Tras varios años en los que el erizo sólo brillaba en momentos puntuales, como Sonic Heroes de GameCube o los Sonic Rush de DS, en 2010 **Sonic Colours supuso su retorno a la élite** de las plataformas. Y este 2011, para celebrar **su 20 cumpleaños**, Sonic Generations llega a 3DS y mantiene al héroe en el lugar que merece.

Paradoja temporal

¿Qué está pasando en el mundo de Sonic? Unos extraños agujeros temporales envían al erizo al pasado... ¡donde se encuentra consigo mismo! Sí, de hecho **Sonic y Sonic Clásico se unen** para descubrir quién está detrás del desaguisado temporal en una historia ideal para celebrar el **20 aniversario** del personaje. Sonic Generations es **un plataformas de desarrollo 2D** pero gráficos tridimensionales en el que recorremos **siete mundos** sacados de otras entregas de la saga, cada uno con dos zonas: una para Sonic y otra para Sonic clásico. Todas contienen los elementos de los escenarios originales, pero remasterizados: ahora son más largos y están pensados para que Sonic exhiba todas las habilidades que ha aprendido con los años. Con un **efectivo control de cruceta y botones**, vamos a saltar, correr como rayos, realizar ataques como el Homing Dash (que nos lanza directamente contra los enemigos) para recorrer los niveles a toda mecha. Sí, niveles llenos de **saltos, loopings, resortes** y alguna que otra novedad, como los momentos en los que Sonic salta a un



Estela de colores

Sonic Generations continúa el éxito de **Sonic Colours**. El año pasado, este juego **exclusivo de Wii** devolvió a Sonic a su mejor momento. ¡Aún está disponible!

Sonic clásico y moderno: parecidos pero no iguales

En cada uno de los mundos, jugamos una fase con el Sonic Clásico y otra con Sonic. Además de ser achaparrado, Sonic Clásico ejecuta su típico ataque giratorio. Por su parte, Sonic no sólo es más esbelto, sino que además dispone de barra de turbo para correr como loco.







Sonic y su versión del pasado recorren escenarios clásicos de sus juegos, pero rehechos: ahora son más largos y, en algunos, hasta cambiamos de plano.



¡Cuidado con los enemigos! O mejor, que ellos tengan cuidado contigo: si saltas sobre ellos o les atacas, puedes usarlos como un resorte más para saltar más alto.



Coge el anillo y... ¡corre!

Como en todo Sonic, una cosa es llegar a la meta y otra lograr buena puntuación. Depende de lo que tardes y de los anillos que agarres...



El desarrollo es 2D, pero en ocasiones como cuando aceleramos, la cámara gira un poco para que disfrutemos de la profundidad.



¡Eh, aquí nos movemos en 3D! Sí, son las fases extra en las que corremos tras una esmeralda. ¡Cuidado con los obstáculos!

plano más profundo de la imagen por el que continúa la acción... Y no todo son momentos plataformeros. También hay **luchas contra jefes**, carreras contra personajes controlados por la CPU y niveles de scroll constante en los que avanzamos hacia el fondo de la pantalla evitando obstáculos. Todo mezclado con un **ritmo tremendo** que no deja respirar...

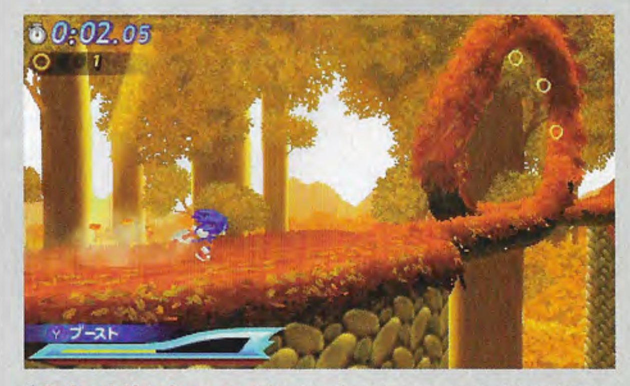
¡Arriba periscopio!

De todas maneras, quizá ya te has dado cuenta de algo. Siete mundos con dos fases cada uno, más las fases especiales antes mencionadas... Parece poco, ¿no? Pero es que Sonic siempre ha protagonizado **juegos enormemente rejugables**: el reto no es pasarse el nivel, es hacerlo en el menor tiempo y con el mayor número de anillos posible. Y para ello tienes que descubrir qué camino coger (todas las fases tienen varios a distintos niveles de altura), a qué enemigos te conviene saltar o golpear, y encima **hacerlo con toda la rapidez y precisión** posible. El reto más puro y divertido que puede vivir un jugador. Y, además, el juego tiene modos para compensar la carencia de niveles, incluido un **1 Vs 1 local y online**, 100 retos de habilidad, el modo Contrarreloj... Sí, no te mentiremos, nos habrían gustado más niveles, pero los que hay nos entretendrán un tiempo y nos dejarán con ganas de más. Porque cuando pruebas la calidad, siempre la acabas prefiriendo a la cantidad.

GENERATIONS RETA TU CALIDAD COMO JUGADOR. ¿PODRÁS BATIR TU RÉCORD?

100 misiones extra para Sonic

Además de la historia, el modo Contrarreloj y el versus online o en red local, el juego incluye 100 misiones: retos como por ejemplo acabar con 5 enemigos en un minuto. Desbloqueas misiones progresando en el juego y, atención, mediante Streetpass: cada vez que te cruzas con un jugador, intercambiais una.



Cada misión ofrece un reto, por ejemplo recoger un determinado número de anillos en un tiempo límite. Sólo tienes una vida.

Los niveles que hicieron historia

En Sonic Generations visitamos algunos de los mejores niveles de los juegos de Sonic. Desde Megadrive a Wii, el juego recupera mundos y fases que marcaron un hito por diseño y belleza. En 3DS están remasterizados.





Green Hill

Sonic the Hedgehog (Megadrive, 1991). El primer nivel del Sonic original vuelve a servir de toma de contacto. Los primeros loopings y carreras sirven para entrar en calor.

Casino Night

Sonic the Hedhehog 2 (Megadrive, 1992). Sonic se convierte en una bola de Pinball entre tantos resortes y muelles. Lograr buena puntuación exige rapidez al coger loopings.



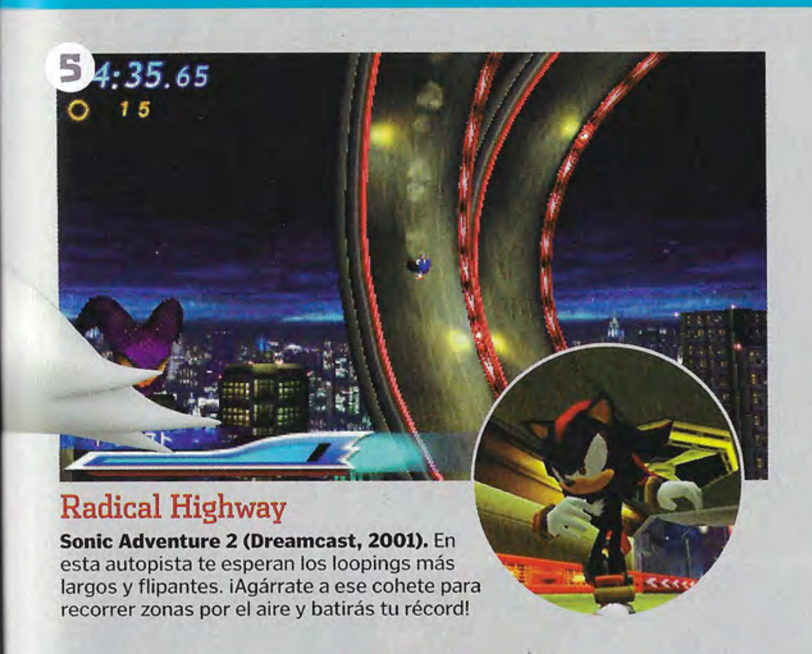
Mushroom Hill

Sonic & Knuckles (Megadrive, 1994). Aquí prima la precisión en los saltos: esas setas gigantes te impulsan muy alto, pero debes caer justo en ellas si no quieres frenar...



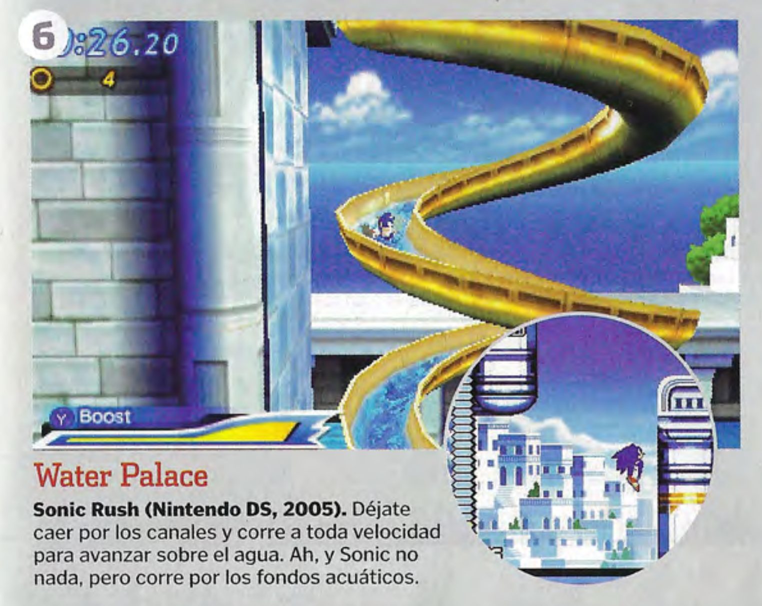
Emerald Coast

Sonic Adventure (Dreamcast, 1997). Ambientación playera, zonas de plataformas flotantes y un momento inolvidable: ¡corre, Sonic, esa orca te está pisando los talones!



Radical Highway

Sonic Adventure 2 (Dreamcast, 2001). En esta autopista te esperan los loopings más largos y flipantes. ¡Agárrate a ese cohete para recorrer zonas por el aire y batirás tu récord!



Water Palace

Sonic Rush (Nintendo DS, 2005). Déjate caer por los canales y corre a toda velocidad para avanzar sobre el agua. Ah, y Sonic no nada, pero corre por los fondos acuáticos.



Tropical Resort

Sonic Colours (Wii, 2010). Grinda como un loco por los raíles y usa los globos para saltar por el aire. ¡Y usa el poder de los Wisp que te convierte en láser y bola de fuego!

Nivel especial desbloqueable

Completa el séptimo nivel con más de 50 anillos en tu poder, y descubre este nivel.



Special Stage

Sonic Heroes (GC, 2004). Corre sin parar y coge todos los globos que puedas... este nivel es verdaderamente frenético.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Buen nivel en personajes y escenarios... todo lleno de color. Aunque no llega al sobresaliente.

Diversión ★★★★
Su ritmo frenético divierte desde la primera partida, y la cosa mejora si decides batir tus récords.

Multijugador ★★☆☆
El modo Vs local y online garantiza momentos divertidos corriendo contra otros jugadores.

Duración ★★★☆
Habrían molado más niveles, pero es verdad que tiene bastantes modos y es muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

Mejorar tus récords. Cuando dominas el juego, disfrutas como un enano.

Se echan de menos más niveles. Y los gráficos no son extraordinarios (pero sí buenos).

Nuestra opinión

Una lección de cómo hacer un plataformas

Buen control, desarrollo veloz y buen diseño de niveles. Sobre esa base, Sonic vuelve con un plataformas 2D que, además, juega con la mitología de la saga. Qué pena que no sea más largo... aunque es divertidísimo.

Te gustará...

Más que...



Rabbids 3D

Menos que...

Mario 3D Land

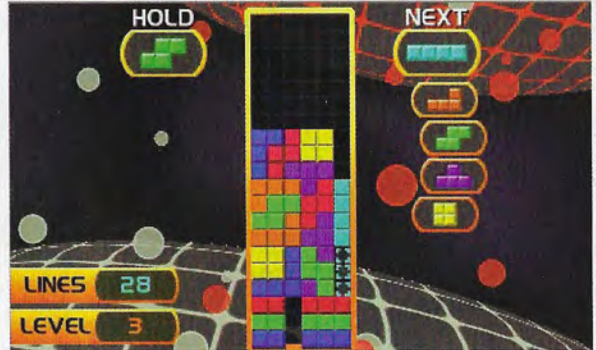
Total

90



EL DATO
Más de 20 opciones con modos de todo tipo: fiesta, R.A. y multijugador online.





La jugabilidad clásica de Tetris es insuperable en el género, y aquí podemos comprobarlo con un montón de nuevas propuestas.



La Realidad Aumentada impacta de primeras. Ahora puedes jugar a Tetris sobre la mesa o en cualquier sitio con tus cartas R.A.

Tetris

Más real que nunca, se sale de la pantalla... hasta la mesa.

Pues sí, colocas una **tarjeta de Realidad Aumentada** en la mesa, frente a ti, y el escenario del juego cobra vida sobre ella: se convierte en un cilindro que tienes que rodear para encajar las piezas. Si te parece divertido, esta es solo una de las novedades de un clásico que se incorpora a 3DS tras triunfar con excelentes entregas en consolas Nintendo (Tetris DS, Tetris Party Deluxe...). La pantalla 3D da un nuevo universo de posibilidades a un juego que sigue destacando por su **increíble variedad de modos**. Aquí hay más de 20, muchos de ellos heredados de **Party Deluxe**, como el desafiante Sombra, en el que hay que formar una gran figura con las piezas; el explosivo Bombliss Plus, en el que las piezas bomba nos dan la oportunidad de deshacernos de muchos bloques al mismo tiempo; o el divertido Escalador de torres, que consiste en guiar a un personaje hacia la cima creando un camino a base de tetrominos. La principal novedad, sin embargo, es el **modo Fiebre**, una variante muy dinámica que añade emoción a la partida: el objetivo es completar el mayor número posible de líneas en un minuto con la ayuda de objetos especiales.

Descarga y vencerás

El multijugador brilla con luz propia gracias a las amplias opciones y modos tanto en conexión local (5 + 3 modos de descarga) como en online (2 modos). En la primera, hasta 8 jugadores pueden participar con una sola tarjeta. Y online la diversión se multiplica con los Tetris mundial y Batalla vs amigo. Además, suma la posibilidad de descargar nuevos objetos por Spotpass para el modo Fiebre. En definitiva, **atractiva mezcla** de fórmulas ya conocidas con la efectiva jugabilidad de siempre. Cada vez que saques la consola, te recordará que está ahí, picándote...

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★★
Duración	★★★☆

Valoración

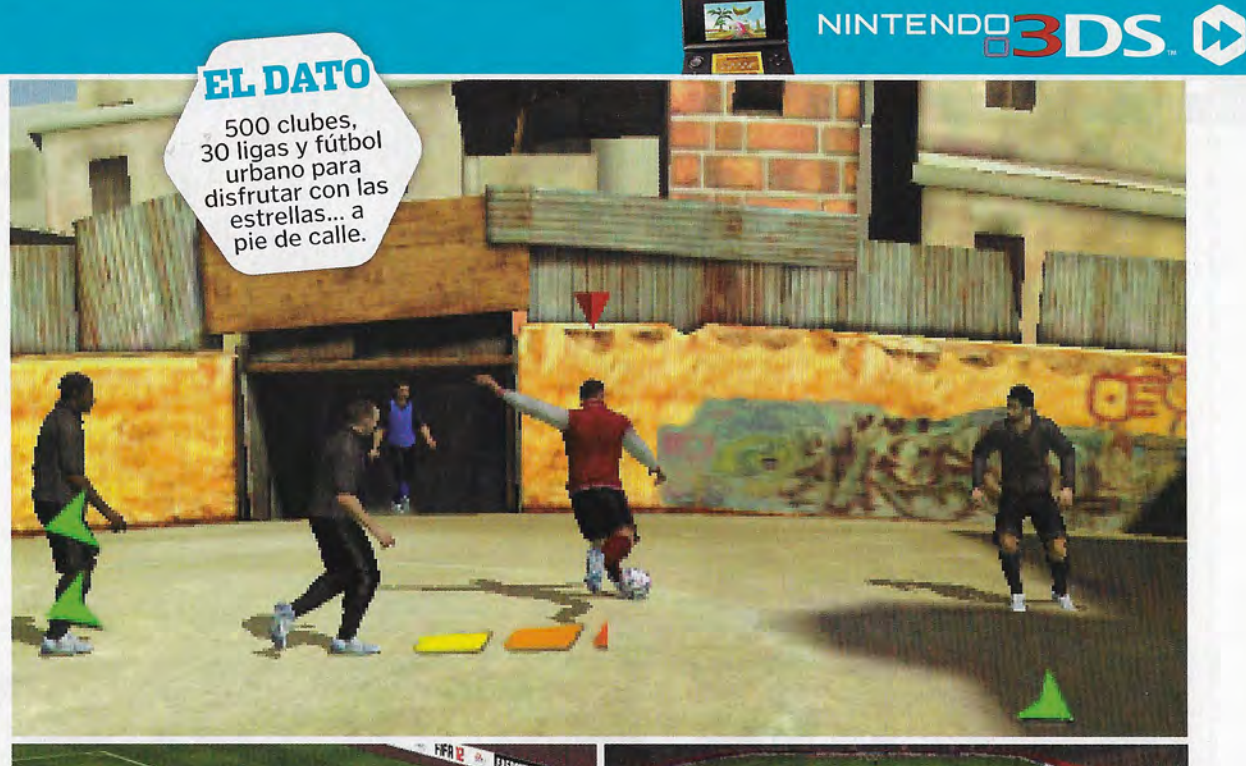
Un nuevo Tetris con más propuestas que nunca: unas geniales y otras que no probarás mucho. Y tan divertido como siempre.

Total **81**



- Fútbol
- EA Sports
- De 1 a 2 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 49,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  Primera versión de FIFA para 3DS y convincente propuesta futbolera, tanto en modos de juego como en licencias y datos: apabullantes.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO
500 clubes, 30 ligas y fútbol urbano para disfrutar con las estrellas... a pie de calle.



Las animaciones te hacen saltar de la silla, sobre todo si es tu portero el que ha hecho esa estirada. Eso sí, hay mucho "miranda".



Hay 9 cámaras desde las que seguir el juego, y puedes ajustar el zoom y la altura. Puedes ver el fútbol más realista en tu consola.

FIFA 12

También en 3DS habrá duelo. Y por ahora, gana FIFA.

Con el lanzamiento de 3DS, el PES (2011) de Konami se erigió en indiscutible rey del fútbol. Es cierto que no tenía rivales, pero no lo es menos que su propuesta de calidad y sello de prestigio convencieron a cualquiera. Siete meses más tarde, FIFA quiere plantarle cara con un **fútbol serio que apabulla desde el principio.** Ya solo con el modo 'carrera' o 'conviértete en profesional' tendrías fútbol para más de una temporada, pero FIFA, fiel a su ADN, propone más: **61 ligas y torneos,** con las equipaciones y jugadores reales y actualizados, gracias a la conexión **spotpass** que permite evitar anacronismos como que Kun Agüero siga jugando en el Atleti... ¡Ojalá!

Y como el fútbol es algo más para EA, además de los torneos y ligas puedes disputar los partidos con el **11 contra 11 tradicional, en el césped**, o hacerlo en la calle (o en un gimnasio), cinco contra cinco, con una perspectiva diseñada para potenciar el efecto 3D.

Jugar y gestionar

Más allá de la variedad de competiciones, a nosotros nos ha conquistado el modo 'Carrera'. Desde el inicio puedes decidir qué equipo gestionar y ocuparte de los fichajes o de ampliar el campo o de comprar un puesto de perritos... Tus decisiones serán las que empujen tu carrera. A la hora de salir al campo puedes tomar las riendas o que la consola se encargue. Si prefieres la acción, disfrutarás de la **rapidez y precisión del pad**, y de las físicas y gráficos realistas de las jugadores... Aunque de primeras, si empezaste por abajo, ni corren mucho ni son genios del dribbling. Pero tienes un gran margen de mejora: entrénalos, ponles médico y un transporte. Y poco a poco consiguirás resultados. Prueba a enfrentarles contra un amigo por inalámbrico. De momento el online tendrá que esperar.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★★



Valoración
El duelo seguirá con la versión 2012 de PES, pero por ahora FIFA arrasa en opciones, juego y torneo. Sólo falta el modo online.

Total **88**

EL DATO
Incluye 21 eventos olímpicos, 10 eventos fantasía y el estupendo modo party: Londres para Todos



- Deportivo
- Sega
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 54,95 €
- 18 de noviembre
- Argumento
Mario, Sonic y los héroes de la casa vuelven a reunirse para competir en los próximos Juegos Olímpicos de Londres 2012.

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



Mario & Sonic en los JJ.OO. de Londres

Llama a tus amigos, ya llega el evento deportivo del año.

Competir en los Juegos Olímpicos ya se ha convertido en toda una tradición para Mario, Sonic y sus amigos, que tras participar en Pekín y en los Juegos de Invierno de Vancouver, no iban a perderse la cita de Londres.

¡Hay nuevas pruebas!

Volveremos a competir con los **20 personajes** que ya vimos en la última entrega, entre los que están los favoritos de ambas franquicias, cada uno con sus propias características y puntos fuertes. Así por ejemplo, Mario sigue siendo el personaje completo y equilibrado que no sobresale ni flojea; Sonic despunta en velocidad; Bowser es una gran mole repleta de potencia y energía; y Tails destaca en habilidad y técnica. Como supondrás, unos serán mejores que otros según la disciplina que elijas.

Entre los **21 eventos olímpicos** algunos repiten de anteriores juegos pero llegan más pulidos en control y opciones. Además, se introducen otros nuevos como **fútbol, hípica y bádminton.** Todos ellos se pueden jugar de manera sencilla con el wiimote, aunque en algunos existe la opción de conectar un nunchuk para obtener un control más preciso. La detección de movimientos es la protagonista en la jugabilidad: movimientos rápidos arriba y abajo para ganar velocidad en atletismo, usar



Con pack propio

Nueva Wii, la estilizada, y de color azulito, para acompañar en exclusiva el lanzamiento del nuevo Mario&Sonic. Es tu oportunidad.



Consigue un buen vestuario para tu Mii

Los Miis también son personajes jugables, y puedes conseguir todo tipo de trajes y complementos para dejarlos "guapos". La clave está en las tarjetas rasca y gana que obtendrás al ir superando pruebas. ¡Incluso optas a trajes de Mario, Sonic y compañía!









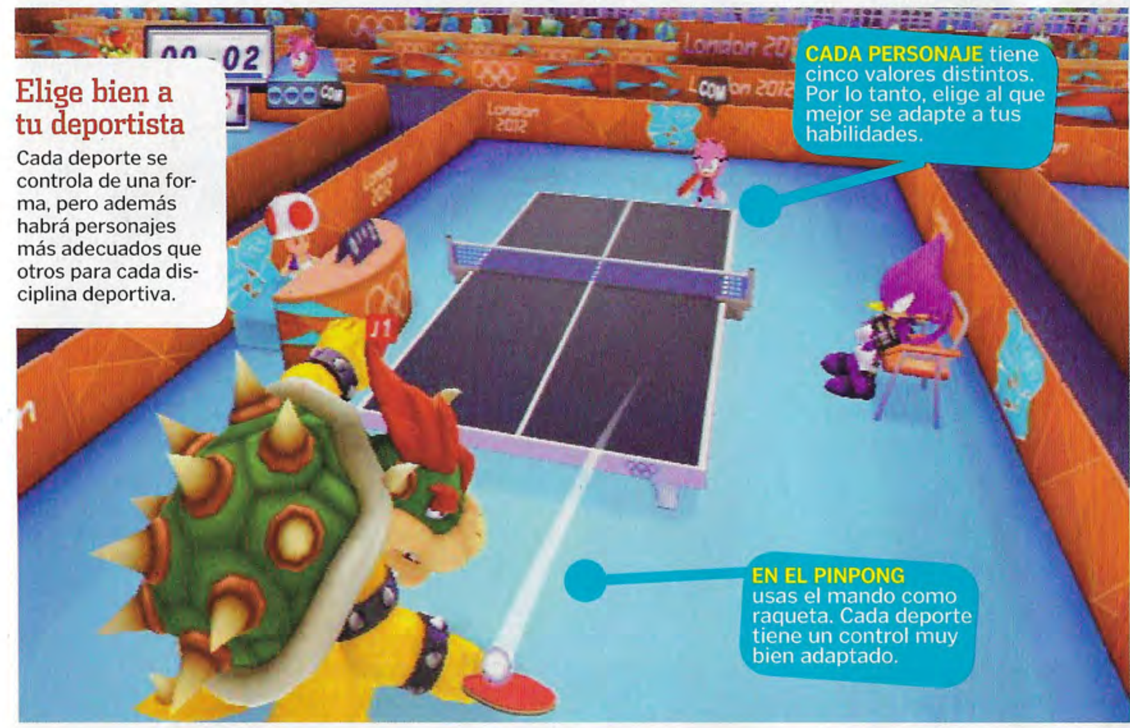
El fútbol es uno de los nuevos deportes. Se juega en equipos de cinco y tiene un buen equilibrio entre sencillez y diversión. ¿Cuántos goles serás capaz de marcar?



En la hípica hay que dar una vuelta al circuito saltando los obstáculos en el menor tiempo. Mueve el wiimote para aumentar la velocidad y acierta con el momento del salto.

Elige bien a tu deportista

Cada deporte se controla de una forma, pero además habrá personajes más adecuados que otros para cada disciplina deportiva.





El bádminton se juega por parejas. Ejecuta los movimientos especiales y trata de poner las cosas más difíciles al equipo contrario.



En el piragüismo hay que mover el wiimote como si estuvieseis remando. Se juega en equipos de dos, así que sincronizaos.

el mando como raqueta para golpear la pluma en bádminton y apuntar a las dianas en tiro son algunos ejemplos. Sin embargo, otros como el fútbol apuestan por un control más tradicional, por lo que hay variedad para todos los gustos.

Fantasía y la ciudad

Pero los eventos olímpicos no lo son todo aquí. Otro elemento importante son los **10 emocionantes eventos fantasía** en los que reconocerás la inspiración de juegos clásicos de Mario y Sonic.

Y aún nos queda por contar lo más divertido y logrado del juego: el excelente **modo Londres para Todos**, de un estilo muy similar a Mario Party, en el que recorres las calles de Londres participando en minijuegos y deportes, para conseguir pegatinas y completar el álbum antes que los rivales.

En general es un juego claramente pensado para multijugador, aunque

LOS 'EVENTOS FANTASÍA' Y 'LONDRES PARA TODOS' LO HACEN IMPRESCINDIBLE.

también mola "picarnos" para tratar de conseguir todas las medallas de oro y desafíos. **Es el Mario & Sonic más variado y completo** hasta la fecha, y una garantía de diversión y entretenimiento. Eso sí, siguen echándose en falta más opciones online (Wi-Fi sólo para tablas de récords) y que hubiera sido compatible con MotionPlus. Con todo, está claro que se trata de uno de los mejores juegos sociales del año para Wii, y además cuenta con detalles que encantarán a los más jugones.

Atletismo, la gran disciplina olímpica

El atletismo es el deporte que cuenta con más eventos olímpicos: siete. En pista puedes disputar los 100 metros lisos y también pasarlo en grande con eventos de vallas y relevos. En campo tienes el salto de longitud junto a eventos donde lanzar lo más lejos posible el martillo, el disco y la jabalina.



El atletismo reúne el espíritu olímpico y en este juego es el que más eventos presenta. Gánalos todos para conseguir medallas.

Eventos Fantasía

En estas pruebas, Mario y Sonic asumen retos deportivos inspirados en sus juegos más famosos. Dan tanto juego como la competición olímpica.

1



Salto de longitud

Bonito evento de avance lateral en el que vamos rebotando y pegando brincos por las nubes. Se inspira en el precioso **Yoshi's Story** de Nintendo 64. Intenta llegar el primero, ¡pero cuidado con no caerte!

2



Rafting

Elige un equipo de cuatro y recorre el río. Para cambiar la trayectoria, muévete para colocarte en la posición apropiada. Por el camino hay una serie de retos, y al final te espera un calamar como el de **Super Mario Sunshine.**

3



Disco

Inspirado en el valle del viento de **Sonic Adventure**, sus cielos están plagados de los tradicionales anillos de la saga Sonic. Con la cruceta del wiimote puedes moverte para intentar recoger todos los que puedas y sumar puntos.

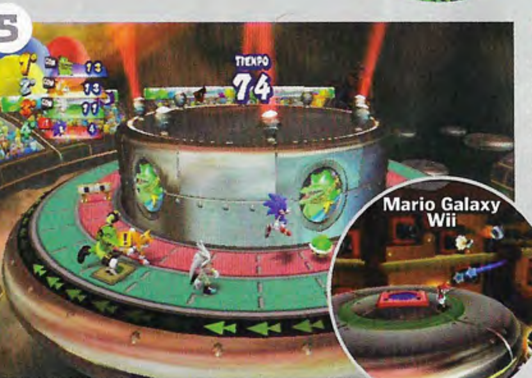
4



Barras asimétricas

Balancéate en todas las barras que puedas para conseguir el mayor número de puntos posible. Recibes más si te balanceas enganchado a otros participantes. El escenario es la metrópolis de **Sonic Heroes**.

5



Vallas

Se trata de saltar vallas en el espacio: en la galaxia Peñasco Indómito de **Super Mario Galaxy**. Salta mucho, aumenta tu puntuación, y pulsa en los interruptores que veas en el suelo, ¡ya verás las cosas que pasan al hacerlo!

6



Hípica

Si en **Mario Kart Wii** atravesabas la Pradera Mu-Mu en kart o moto, aquí lo harás a caballo. Además, con un cargamento especial: siete huevos muy frágiles, que se romperán uno a uno si dejas que los peligros te alcancen.

7



Sprint

Una veloz carrera en la Autopista Bingo de **Sonic Heroes**, en la que controlas a tu personaje moviendo el wiimote. Y esos balones de aire en los que van metidos, ¿no te recuerdan a Super Monkey Ball?

8



Trampolín

Lánzate y ejecuta en orden los comandos que aparecen en pantalla en este nivel de **Sonic Adventure 2**. Alterna entre movimientos con el wiimote y pulsar botones. ¡Consigue muchos puntos!





9



Paseo espacial

¿Te acuerdas de la Dinopiraña de **Super Mario Galaxy**? Si ya disfrutaste en su día con Mario, igolpéala ahora con cualquier personaje de Mario y Sonic! Colocarse en buena posición es la clave.

10

Esgrima

¿Te atrae la idea de unas cuantas estocadas? No en un lugar cualquiera, sino en el Palacio Oceánico de **Sonic Heroes**. Intenta tirarlos por el borde de la plataforma para fastidiarlos aún más. ¿Serás el último en quedar en pie?

Londres para todos

Un modo ideal para jugar en compañía, lleno de retos al estilo Mario Party.



El paseo por Londres incluye lugares emblemáticos de la ciudad, como el Big Ben o el Palacio de Buckingham. ¿Estará la Reina por ahí?



Hay una gran variedad de minijuegos, entre ellos divertidos desafíos de preguntas en los que poner a prueba tus conocimientos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
En la línea de los juegos de la saga. Coloristas y bien animados, muy correctos en general.

Diversión ★★★☆
Modos y opciones variados para divertirse un montón, sobre todo si jugáis en multijugador.

Multijugador ★★★★
El aspecto más fuerte del juego, y lo que más alegrías os dará. Si tuviese online, sería el no va más.

Duración ★★★☆
Lleva tiempo conseguir todas las medallas de oro y desafíos, y el multijugador da para mucho.

Lo mejor y lo peor

Londres para Todos: de lo mejor que hemos visto para jugar en compañía en Wii.

Jugar solo no es tan divertido, y se echan en falta opciones de juego online. Y MotionPlus.

Nuestra opinión

El imprescindible regreso que esperabas

Si buscas un juego para triunfar en las reuniones sociales estas Navidades, estás ante una gran opción. Además, los jugones sabréis apreciar cosas como los eventos fantasía, los desafíos y otros elementos "de la casa".

Te gustará...

Más que...



Wii Play Motion

Menos que...



Wii Party



Total

89



- Aventura - Puzles
- Level 5
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 40,95 €
- 25 de noviembre
- **Argumento**
El profesor Layton recibe una carta de un viejo amigo, que le pide ayuda ante la aparición de un enorme espectro en Misthallery.

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



EL DATO
Más de 170 puzzles, el mayor número de rompecabezas en la historia de los juegos de Layton

Profesor Layton y la Llamada del Espectro

Los detectives se despiden de DS con un nuevo comienzo.

Layton se ha ganado a pulso estar entre los personajes más queridos por los nintenderos: cada año nos obsequia con maravillosas historias y pone a prueba nuestro cerebro con ingeniosos rompecabezas. El año pasado, el magnífico **El Futuro Perdido** cerró una increíble trilogía, pero aún queda Layton para rato. La Llamada del Espectro nos sitúa cronológicamente antes de los juegos que ya conocemos. El siguiente capítulo será en 3DS, y continuará explorando el pasado de Layton.

Comienza una amistad

En este título asistes al principio de la amistad entre Hershel Layton y -su aprendiz- Luke Triton. El profesor ha recibido una carta de un viejo amigo, alcalde de un pueblo llamado Misthallery -y padre de Luke- donde un extraño espectro gigante aparece cada noche... ¡con ganas de destruir cosas! A partir de ahí se genera una trama llena de misterios que muchos ya clasifican como la mejor vista hasta ahora (nuestra favorita es la de El Futuro Perdido) seguro que gracias a las **terroríficas escenas animadas**. Visualmente, Layton es un triunfador. El diseño de personajes y escenarios sigue siendo excelente, pleno de personalidad, colorido y detalles. El pueblo de Misthallery es enorme y está lleno de peculiares (más que nunca) habitantes con los que interactuar. Además se estrenan Emmy Altava, que hace de ayudante de Layton (y crea una rivalidad divertida con Luke), un policía llamado Grosky, y un fanático de los puzles que se llama Goosey. Esta vez el reto incluye **más de 170 rompecabezas**, además de los que aparecerán descargables. Puzles

SE INICIA UNA NUEVA TRILOGÍA, QUE NARRA HECHOS PREVIOS.

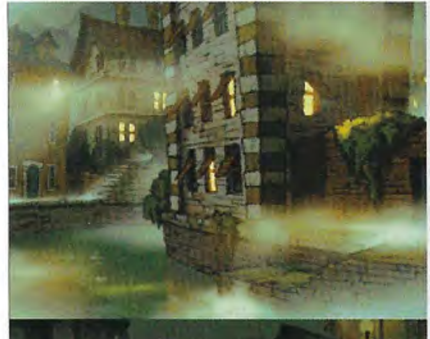


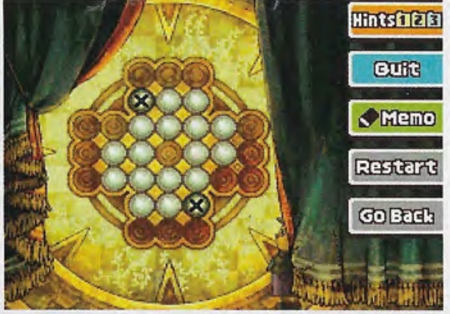
Emmy Altava es un nuevo e importante personaje, que ayuda a Layton en la aventura.

Explora con stylus

Al igual que sus predecesores, apuesta por una jugabilidad completamente táctil, tanto para la exploración, tocando sobre los escenarios, como para los puzles. Todo resulta muy cómodo de manejar.









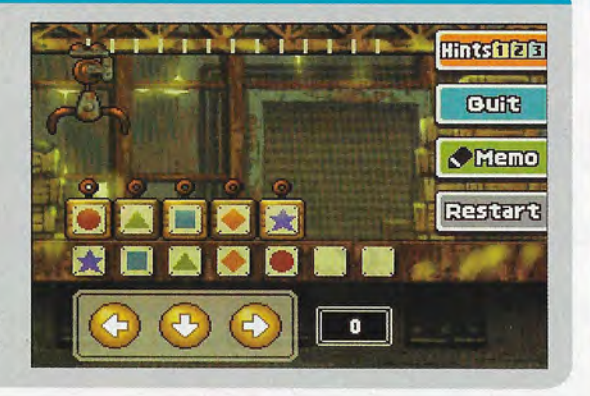
El desarrollo es muy inteligente y las escenas están bien animadas y genialmente dobladas.



Misthallery luce una estética muy singular, aunque se ve el toque de los mismos artistas.

¡Pon a prueba tu ingenio!

Los puzles son la columna vertebral del título, al igual que en las demás entregas. Los hay de todo tipo: lógica, números, rompecabezas visuales... No es necesario superarlos todos para ver el final del juego, pero algunos son obligatorios. Utiliza las monedas para obtener pistas en los que más se te resistan, y resuélvelos todos.









de todo tipo, que también siguen la línea de los de anteriores juegos. Quizá resulten más variados, por encontrarles una novedad. Lo que sí es nuevo son los minijuegos del maletín del profesor: esta vez, debes guiar a un pequeño tren y a un pez a través de niveles cada vez más complicados, y colocar palabras en los diálogos de obras de teatro.

Layton vuelve a protagonizar uno de los título imprescindibles del año, aunque se mantiene conservador en mecánica y desarrollo. Pero, como suele decirse, si algo no está roto, ¿para qué arreglarlo?

Misthallery, la ubicación de la nueva aventura: ¡A explorar!

Hemos recorrido lugares tan especiales como Saint Mystère, el Molentary Express o el Londres del futuro en los anteriores juegos, y esta vez la historia se desarrolla en el pueblo de Misthallery, donde el padre de Luke ejerce de alcalde. La melodía de una flauta parece haber despertado a un peligroso espectro... ¡Explora a fondo Misthallery y desvela todos los misterios!



LA PANTALLA SUPERIOR nos muestra el mapa de la zona del pueblo, y nos indica dónde debemos ir.

PULSA con el stylus en todos los rincones de los escenarios. ¡Encontrarás valiosas y útiles monedas!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★

En la línea de Level 5. Es decir, una auténtica maravilla: estupendos personajes y escenarios.

Diversión ★★★★

Más de 170 nuevos puzles, con desafíos más variados que nunca. Y la historia te atrapa enseguida.

Multijugador NO TIENE

Es para un jugador, pero siempre mola enseñarle a los colegas algún puzle que te haya parecido guay.

Duración ★★★

Puzles y minijuegos te durarán alrededor de 20 horas. Y no hace falta resolver todos los puzles.

Lo mejor y lo peor

Divertido, completo, te hace pensar, muy buen argumento, visualmente atractivo.

Elementos reciclados. Es una lástima que a los europeos nos dejen sin London Life.

Nuestra opinión

Una fórmula que nos sigue cautivando

Aunque es el comienzo de una nueva trilogía, el juego sigue las pautas marcadas por los anteriores títulos y no aporta novedades a su mecánica, pero tampoco lo necesita. La experiencia de juego de un Layton es algo mágico.

Te gustará...

Más que...



Last Window: El secreto de C. West

Y más que...



Ace Attorney Investigations



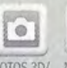
Total

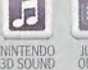
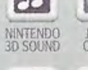
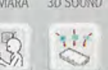


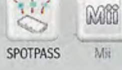
90



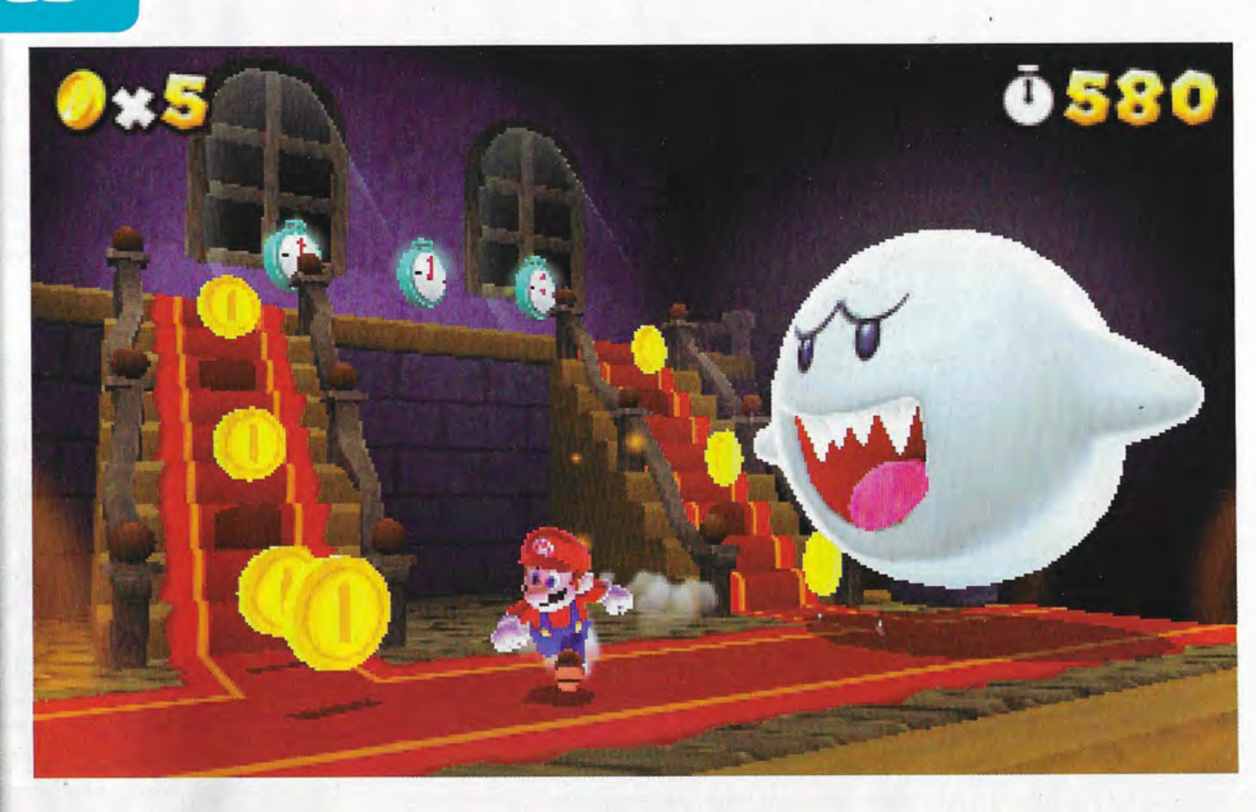
- Plataformas
- Nintendo
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento**
¡Bowser ha raptado a Peach! Y encima las hojas mágicas han atorgado a los Koopas poderes de mapache. ¡Mario, te necesitamos!

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



Super Mario 3D Land

Mario nos enseña cómo se usan las tres dimensiones.

EL DATO
Sus ocho mundos ofrecen más de 90 niveles, con tres Monedas Estrella por descubrir en cada uno

Tenía que ser el juego que necesita 3DS. Un título exclusivo, que no sea un remake, que demuestre que **las 3D** también añaden cosas a **la mecánica y el desarrollo de los juegos**...Cuánta presión para Super Mario 3D Land, ¿verdad? Pero tranquilos. Este es **un juego de plataformas de Mario** y, con la misma facilidad con la que Bowser secuestra a Peach, el fontanero protagoniza una obra por las que merece la pena comprarse una consola.

Hojas y colas de mapache

Pues sí: Bowser lo ha vuelto a hacer. Ha raptado a la princesa y, además, es más poderoso que nunca, porque unas **misteriosas hojas mágicas** han caído sobre el Reino Champiñón, otorgándole a él y a sus esbirros unas lustrosas **colas de mapache** con las que golpear y saltar más lejos. ¿Basta eso para intimidar a Mario? Pues claro que no, así que se lanza al rescate a través de **los 8 mundos del juego**, cada uno con varias fases: bosques, mares, montañas, castillos, zonas de nubes... todas al estilo Mario, es decir, con su surrealista diseño lleno de bloques flotantes. Y todas en 3D: aunque **el diseño de los mundos suele ser lineal** (es decir, avanzamos más o menos por un camino claro hasta la meta, con algunas bifurcaciones, recovecos y zonas secretas), todos son tridimensionales, y **Mario siempre se mueve en 3D**. Para eso tiene el stick de la consola, perfecto para este tipo de juego, mientras que con los botones corre, nada o realiza distintos tipos de saltos. ¿Que qué tal responde el control?



El quinto de su estirpe

El primer Mario 3D fue **Super Mario 64** (N64, 1996) y desde entonces le han seguido **Sunshine** y los dos **Galaxy**. Además, 3D Land es el primero que añade las 3D visuales a las jugables.





Eligiendo lo mejor de cada Mario

Los cañones de Mario 64, las Fortalezas Volantes de Super Mario Bros. 3, las cuerdas de equilibrista de Mario Sunshine, las plataformas giratorias de Mario Galaxy... el juego mezcla elementos de toda la saga de manera perfecta. Años de sabiduría jugable bien aprovechados...







Mario debuta en 3DS con un plataformas clásico. ¡A saltar y a aplastar a los malos!



Tres Monedas Estrella nos esperan en cada nivel. Algunas están ocultas en zonas secretas.





Hay ocho mundos, pero al superarlos comienza una segunda vuelta con muchos cambios en las fases y la mecánica.

Zonas submarinas, casas Fantasma, castillos... vuelve la ambientación típica de la serie, con unos gráficos 3D preciosos.

Mezclando dimesiones

El juego mezcla cosas de los Mario 2D, como la meta al final de nivel y límite de tiempo, con un desarrollo totalmente 3D.

¿Estás de broma? **Es milimétrico**. Quizá al principio te pueda parecer que Mario se desplaza más lento que en otros juegos, es verdad, pero es que Nintendo ha buscado **el punto justo para que exploremos un entorno 3D** en una portátil sin darnos de bruces con el siguiente peligro. Y no te preocupes, que en cuanto se coge confianza estás corriendo y saltando libre como el viento.

Cada nivel es un mundo

Hala, ya tenemos a Mario explorando mundos de lo más variado. Los niveles suelen ser más bien cortos, acorde con el formato portátil, y alcanzar la meta de cada uno puede suponer **unos tres o cuatro minutos** (si no morimos y tenemos que repetir alguna zona, claro). A esto hay que añadir la **enorme variedad de situaciones** que nos plantean, que casi parecen una selección de los mejores momentos de la historia de Mario:

NIVELES CORTOS Y MUY VARIADOS: ES TAN DINÁMICO COMO EL MISMO MARIO GALAXY.

plataformas móviles, otras que desaparecen a nuestro pies, cuerdas por las que avanzar como un equilibrista, cañones que nos disparan, zonas acuáticas... Y están los power ups, claro. El traje de **Mario Tanuki** es alucinante: puedes golpear con la cola, permanecer un poco más el aire, convertirte en una estatua para despistar a los enemigos... Vuelve la imprescindible **Flor de Fuego**, debuta el **Mario Búmeran** y hay un alucinante **bloque con hélice** que nos permite salir disparados hacia el cielo y descender lentamente controlando la caída.

Un nuevo 3D: ¡Mario se sale!

Este es el primer juego en el que, sólo con pulsar arriba o abajo en la cruceta, podemos cambiar entre de dos tipos de 3D: el clásico, que ofrece sensación de profundidad hacia el interior de la pantalla, y uno nuevo, que adelanta las capas y logra cierta sensación de relieve hacia fuera y más distancia total en la imagen.



Elegimos entre dos tipos de 3D, el habitual y otro con más relieve hacia fuera. Nintendo controla el efecto cada vez mejor.


➲**Esas bolas de pinchos** que se acercan, esas plantas que lanzan tinta a la pantalla... Enemigos y trampas aprovechan el 3D.


➲**Si morimos muchas veces** en la misma zona, aparece un item que nos convierte en Mario Tanuki invulnerable. Usarlo es optativo.


➲**Mario Búmeran** es un power up nuevo. Además vuelven el traje de Tanuki, la Flor de Fuego, un bloque hélice de lo más chulo...



Streetpass: ¿cuál es tu Caja Sorpresa?

En cada mundo hay una una pequeña habitación cúbica donde encontramos enemigos, monedas, vidas... Nintendo ha confirmado que estas cajas tendrán un papel en la función Streetpass. ¿Intercambiarlas, quizá?





➲ La rapidez con la que se suceden los mundos y las situaciones dan al juego **un dinamismo enorme**: siempre puedes estar seguro de que en tres minutos estarás jugando en un mundo distinto con **nuevas mecánicas**, y aún así la siguiente fase logra sorprenderte. Eso sí, lo único que se le puede criticar al juego es que no innova tanto como otros Mario: casi todos sus elementos ya los hemos visto en otros capítulos de la saga. Aquí **la novedad está en el enfoque...** que, como te puedes imaginar, es totalmente tridimensional.

Jugar en 3D es mejor

Sí, cuando vimos que podíamos elegir entre **dos tipos de 3D**, nos quedamos alucinados. Sólo con pulsar la cruceta, el efecto 3D cambia del tradicional "hacia adentro" a uno que adelanta las capas de 3D y da una mayor **sensación de relieve** fuera de la pantalla, además de algo más de profundidad. Podemos elegir entre los dos tipos en cualquier momento, y ambos hacen el juego más espectacular. Además, los chicos de Nintendo, muy cucos, han jugado con **los ángulos de cámara**, que no podemos variar: en muchas zonas la cámara gira ligeramente para que veamos el horizonte hacia el que avanzamos, o se sitúa sobre Mario durante las caídas, o incluso sigue toda la acción de una fase desde arriba... Así disfrutamos más de los efectos de profundidad, y de niveles especialmente diseñados para ello, con **caídas vertiginosas** o peligros que nos llegan desde el fondo de la pantalla. Pero lo mejor es que el efecto 3D nos ayuda a

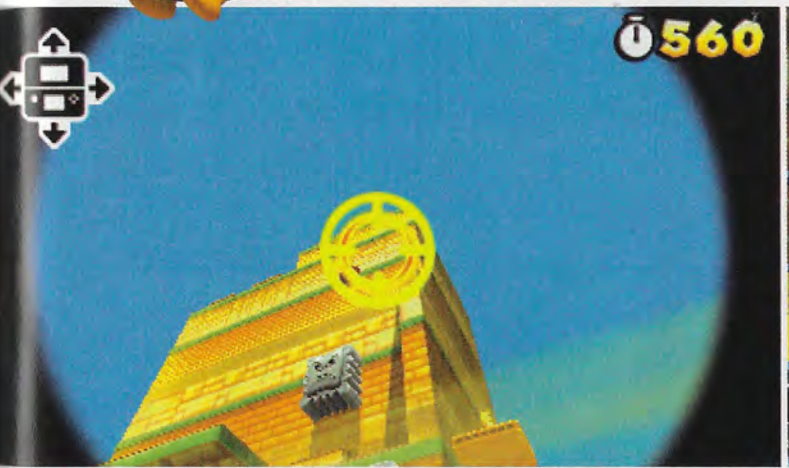


El poder del Tanuki

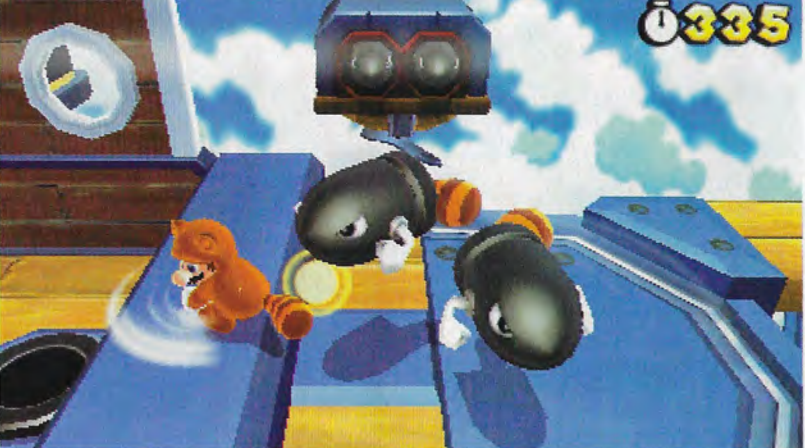
Mario se disfrazó de este **mapache** japonés en **Super Mario Bros. 3**. En 3DS recupera el disfraz, pero cuidado: algunos malos también tienen cola de mapache y saltan más alto...

NINGÚN JUEGO APROVECHA MEJOR LAS 3D: AYUDAN DE VERDAD A MEDIR EL SALTO.





Al apuntar con un cañón pasamos a una vista subjetiva que movemos con el giroscopio.



¡Los malos tienen cola! Cuidado, saltan y atacan con ella. Bueno, Mario Tanuki también.



MIRA QUÉ PROFUNDO. La cámara se sitúa muchas veces en el punto justo para que veamos el nivel el profundidad.

SÍ, LA PLATAFORMA está aquí: con 3D activado, distingues su posición mejor... juega en 2D y lo verás.

Así salta Mario en 3D

3D Land ha superado un reto: demostrar que las 3D visuales influyen a la hora de jugar. Mejor mira donde saltas...

¡El Rey Koopa arrasa!

Bowser aparece varias veces como enemigo final: hay que esquivar sus ataques hasta alcanzar el interruptor que le hace caer en la lava. Sin revelaros demasiado, sabed que estas batallas son puro espectáculo en 3D.



distinguir mejor la posición de las plataformas. Si no nos crees, prueba a jugar en 2D un rato y verás cómo es más fácil fallar en los saltos porque una plataforma no está a la altura exacta a la que pensabas. Te lo advertimos: el juego se ha pensado en tres dimensiones.

Secretos a montones

Este alucinante viaje por los mundos de Mario, además, nos va a durar lo suyo... aunque al principio no lo parezca. Nos explicamos: los primeros niveles son fáciles y, como **en cada mundo hay una media de seis fases jugables**, parece que puede acabarse deprisa. Error. Primero, porque a partir del **Mundo 7** las fases se complican. Segundo, porque para acceder a la última fase de cada mundo hace falta cierta cantidad de **Monedas Estrella.** Hay tres en cada fase, algunas fáciles de encontrar y otras... muy difíciles. Y tercero y más importante: cuando acabas los 8 mundos (más de 45 fases), queda **la segunda vuelta**: otros 8 mundos, con algunas fases nuevas y otras (la mayoría) que recuperan los escenarios de la primera vuelta pero cambian la colocación de trampas, plataformas, enemigos, Monedas Estrella... La dificultad aumenta mucho, algunas incluso son contrarreloj y hasta las puedes **jugar con Luigi**... ¡Eh, pero no vamos a destripártelo todo! Mejor descúbrelo tú, porque Mario vuelve a demostrar que está en una dimensión distinta a la del resto de héroes de videjuegos.

CONSEGUIR HASTA EL ÚLTIMO DE LOS SECRETOS ES UN RETO SÓLO PARA JUGONES.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Increíbles. Modelos de personajes y escenarios preciosos, y el efecto 3D más inmersivo del mundo.

Diversión ★★★★
Es Mario, es decir, no hay juego más placentero: cada fase un nuevo reto aún más apasionante.

Multijugador NO TIENE
Pero lo compensa con opciones de Streetpass tan curiosas y originales como las Cajas Sorpresa.

Duración ★★★★
La primera vuelta es fácil. Pero no estarás ni a la mitad del juego, y te queda lo más desafiante.

Lo mejor y lo peor

(+) Que todo se una para hacer el juego apasionante: el control, los niveles, el efecto 3D...

(−) Mezcla bien elementos de toda la saga y añade el 3D, pero quizá le falta inventar algo.

Nuestra opinión

Mario visto desde una perspectiva... 3D

Nintendo EAD hace magia. Es la única manera de explicar que cada nuevo Mario sea magistral. Esta vez, han cogido toda la grandeza de la saga y la ha usado para demostrar que las 3D visuales sí suman a la diversión.

Te gustará...

Más que... Sonic Generations

Igual que... New Super Mario Bros. DS

Total

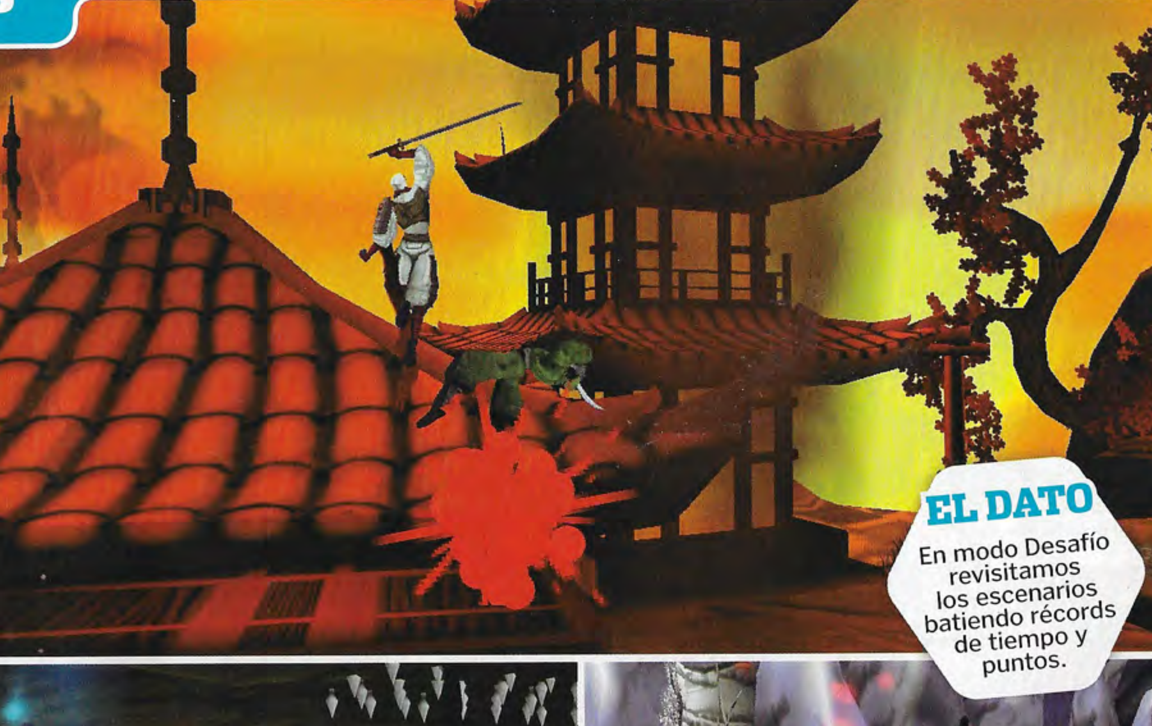
95





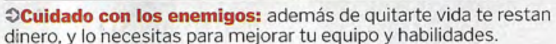
- Acción
- SEGA
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 49,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
Jiro busca venganza: su clan ninja ha sido aniquilado y sus secretos robados. Ahora debe descubrir quién ha orquestado el ataque.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO
En modo Desafío revisitamos los escenarios batiendo récords de tiempo y puntos.





Cuidado con los enemigos: además de quitarte vida te restan dinero, y lo necesitas para mejorar tu equipo y habilidades.



Un gran despliegue de armas: además de la katana, tienes armas arrojadizas, un gancho y ataques especiales imparables



Shinobi

El mejor ninja es aquel que ataca por sorpresa a su víctima.

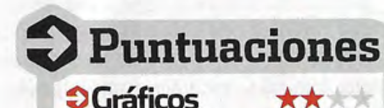
Cuando algunos ya se habían olvidado de una de la más antiguas sagas de ninjas, SEGA sorprende con un nuevo Shinobi de **desarrollo 2D, gráficos en 3D** y eso sí, las altas dosis de acción con su toquecito de saltos habitual en la saga.

Esta nueva historia de traición y peleas de clanes ninja **estrena protagonista dentro de la saga: Jiro Mushasi**, el padre de Joe, héroe de los juegos antiguos. Un auténtico maestro ninja que hace combos, lanza armas arrojadizas y hasta invoca poderes ancestrales. Eso sí, es muy recomendable que sepas manejar bien el contraataque porque los enemigos pegan fuerte. Además **la acción nunca para**, y el juego sabe sorprender con nuevas situaciones: pasaremos de luchar en un templo que está siendo atacado por tropas enemigas a huir en caballo a toda velocidad para posteriormente encontrarnos en parajes helados o grutas oscuras, luchar con jefes finales, disfrutar de momentos de plataformeo... Y como **el control es sencillo y completo**, el resultado es un título que entretiene desde la primera partida.

Ser ninja tiene miga

Este festival de opciones se recrea con **unos gráficos sencillitos** pero que aprovechan las 3D visuales para añadir espectáculo. Y, eso sí, las animaciones del prota y sus enemigos son muy buenas. Pero no todo en la vida del ninja son satisfacciones: **la dificultad es más que respetable**, y en ocasiones desespera porque los niveles se reinician casi desde el principio cuando mueres. Y, lo que es peor, en medio de tanta acción ninja, el juego va y se acaba, porque **apenas da para unas horas**. Después nos queda un modo de Desafíos que nos invita a recorrer los escenarios en el menor tiempo posible, pero no compensa la escasa duración de la historia.

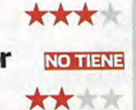
Puntuaciones



Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Shinobi demuestra que sigue estando en forma con mucha acción ninja y un desarrollo con sorpresas, pero es más bien cortito.



Total 78



Concurso

¡Comparte tus mejores momentos con Zelda!

Buscamos al mayor FAN de ZELDA

¿Eres el mayor fan de Zelda? Demuéstranoslo. Tus mejores fotos, documentos, experiencias... tienen premio. Te vamos a llevar al cielo de Zelda, si te atreves a compartirlos...





¿Te has disfrazado así alguna vez?

¿Has decidido vestir con el estilo Zelda?

¿Tienes un coche tuneado con Zelda?

¿Has lucido alguna vez estas joyas?

¡Participa y llévate este lote de premios!

¿Qué vamos a premiar?

Los 25 documentos, fotos, vivencias, archivos, ocurrencias más "zelderos". Esos serán los ganadores. Puede que nos hagan reír, o que nos hagan soltar la lagrimita de la nostalgia. Pero queremos que nos conmováis con vuestras experiencias.

Cómo participar:

1. Envía una foto por correo electrónico a nintendoaccion@axelspringer.es

2. Pon en el asunto **CONCURSO FAN ZELDA**. El archivo debe estar en jpg. Puedes participar hasta el 25 de diciembre. ¡Envía todas las fotos que quieras!





15 Packs de Wii + Ed. Limitada de Zelda Skyward Sword

El pack que regalamos incluye:
- Wii negra • Juego Mario Kart Wii • Mando Wii Plus negro • Volante Wii Wheel negro • Nunchuk
- Juego Zelda Skyward Sword de Wii • Mando Wii Plus exclusivo de color dorado • CD con la banda sonora

¡DEMUESTRA QUE ERES EL MAYOR FAN DE ZELDA!





10 Packs de Nintendo 3DS + Zelda Ocarina of Time

Selección Wii

Cada generación tiene su Zelda, y Skyward Sword llega para convertir en Nintenderos a todos los jugadores.





3 APUESTAS IMPRESCINDIBLES

Skyward Sword



LA GRANDEZA
Cinco años después de su lanzamiento, Wii recibe el juego para el que fue creada.

Mario Galaxy 2



LA IMAGINACIÓN
Si la primera parte fue sublime, la segunda demostró que Mario no tiene límites.

Monster Hunter Tri



EL DESAFÍO
El juego más hardcore del catálogo de Wii. ¿Puedes cazar a los monstruos más duros?

Plataformas



De Blob 2
THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!
Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.
Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Sonic Colours
SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.
Puntuación 93



Super Mario Galaxy [P]
Nintendo · 25,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Una aventura de plataformas maravillosa y un delicioso derroche de imaginación. De lo mejor de Wii, al mejor precio.
Puntuación 99



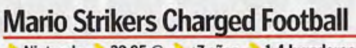
Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos

FIFA 12
EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
El juego de fútbol más versátil, con todas las licencias, un potente modo de fútbol callejero y un buen multijugador.
Puntuación 84



Mario Strikers Charged Football [P]
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!
Puntuación 86


N Nueva entrada   P Precio económico



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario Sports Mix
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Mario y sus colegas practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, ítems y multi total.
Puntuación 86



Mario & Sonic JJOO Londres 2012 [N]
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89



PES 2012 [P] [N]
Konami · 19,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)
Vuelve el mejor juego de fútbol de Wii gracias a su increíble control con el puntero. Y no va mal de licencias.
Ya disponible



Wii Sports
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que acompañó a Wii en su lanzamiento, ahora a precio reducido. Cinco deportes e infinitas horas de diversión.
Puntuación 92



Wii Sports Resort
Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95

Acción



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88



Goldeneye 007
Activision · 39,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)
Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.
Puntuación 93



Spider-Man Edge of Time
Activision · 50,95 € · +12 años · 1 Jugador
Spider-Man y Spider-Man 2009 protagonizan una aventura llena de acción, con los viajes en el tiempo como trasfondo.
Puntuación 80



Super Smash Bros. Brawl
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)
Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97



DOS JUEGOS DE LEYENDA

CINCO AÑOS han pasado desde el último Zelda para la Wii, Twilight Princess. Un producto magistral que dejó el listón muy alto, pero que, por fin, tiene sucesor: Skyward Sword, pensado por y para Wii. Las espadas están en alto en un duelo fratricida.

Skyward Sword VS **Twilight Princess**



▲ Uso perfecto del Wii Plus.
▲ El Zelda más largo y profundo.
▼ A precio de novedad.

▼ Control de movimiento simple.
▼ Aventura inmensa y épica.
▲ ¡A precio de fábula en Selects!

Aventura + RPG



Animal Crossing — P

Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!
Puntuación 94



Disney Epic Mickey

Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador
Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.
Puntuación 90



Disney Universe

Disney · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Disfrázate de héroe Disney y recorre los mundos de las pelis junto a tres amigos en un multijugador frenético.
Puntuación 84



Metroid Other M

Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador
Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.
Puntuación 94



Monster Hunter Tri

Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



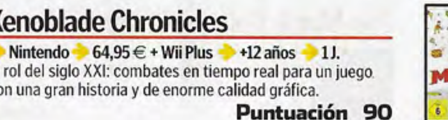
Skylanders Spyro's Adventure

Activision · 70,95 € (+ 3 muñecos) · +7 años · 1-2 j.
Coloca un muñeco Skylander sobre el Portal (periférico incluido) y jugarás con él en esta aventura de acción y rol.
Puntuación 84



Xenoblade Chronicles

Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



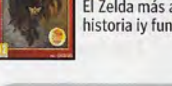
Zelda Skyward Sword — N

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 98



Zelda Twilight Princess — P

Nintendo · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante, con los mejores gráficos, la mejor historia iy funciones únicas para el mando! Y nuevo precio.
Puntuación 97





Varios



Just Dance 3 — N

Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Vuelve el rompepistas y rompelistas con 40 nuevas canciones y un multijugador más desafiante que nunca.
Ya disponible



Mystery... El incidente Malgrave

Nintendo · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Usa tus dotes de observación para descubrir el misterio de esta aventura gráfica. O juega ayudado por tres amigos.
Puntuación 71



Wario Ware Smooth Moves — P

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?
Puntuación 88



Wii Party

Nintendo · 49,95 € + mando · +3 años · 1-4 j.
El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.
Puntuación 90

Wii Play Motion

Nintendo · 49,95 € + mando · +7 años · 1-4 j.
12 minijuegos protagonizados por los Mii que aprovechan la precisión de Wii Motion Plus. Con mando Wii Plus incluido.
Puntuación 82

LOS 3 MEJORES JUEGO DE... RIVALES HISTÓRICOS



Mario & Sonic en Londres Dicen que son amigos, pero siempre que quedan es para competir.



PES 2012 Aquí puedes disputar un Barça-Madrid, un Inter- Milán o un Betis-Sevilla, "ná" menos.



Super Smash Bros. Brawl Por fin, Wario o Ganondorf pueden desquitarse de sus odiados héroes.

LOS MEJORES PACKS DE Wii

Wii BLANCA + Wii Party + Wii Sports

Si hay alguna familia que aún no tiene Wii, este pack es ideal para que disfrute unida.



Wii NEGRA + Mario Kart Wii + Volante Wii Wheel negro

Disfruta de la velocidad con unos elegantes consola, mando y volante en color negro.



Wii AZUL + Mario & Sonic en los JJ.OO. de Londres 2012

Por primera vez, Wii y mando Wii Plus en color azul, y con el juego deportivo del momento.



Juego Wii Fit Plus + Wii Balance Board Negra

Si te has comprado una Wii Negra, esta edición de Wii Fit Plus con la tabla a juego es para ti.



Selección 3DS

Las primeras Navidades de 3DS serán fabulosas, gracias a juegos como el nuevo Mario en 3D.

3 APUESTAS INSUPERABLES

Mario 3D Land





NUEVO CLÁSICO
Ya ha llegado la primera obra maestra exclusiva de DS. Y tenía que ser un juego de Mario, claro.

Ocarina of Time



INMORTAL
La entrega más recordada de Zelda, en 3D y con nuevos gráficos. ¿Hace falta decir más?

Street Fighter IV



QUÉ CLÁSICOS
Posiblemente, el mejor juego de lucha de todos los tiempos, y con millones de modos y opciones.

Plataformas

Rabbids 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación 80

Rayman 3D



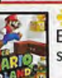
Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación 77

Sonic Generations N



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación 90

Super Mario 3D Land N



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación 95

Super Monkey Ball 3D



SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación 75

Deportivos

Asphalt 3D



Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación 79

Dual Pen Sports



Namco Bandai · 40,95 € · +12 años · 1-2 J.
Siete pruebas deportivas que se juegan con un stylus en cada mano. Lástima que se quede muy corto.
Puntuación 69

Driver Renegade 3D



Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
Un juego de velocidad en el que igual tenemos que perseguir criminales que huir de la policía. Divertido pero cortísimo.
Puntuación 73

FIFA 12 N



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación 88

PES 2011 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación 86

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación 84

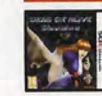
Sports Island 3D



Hudson · 39,90 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Diez pruebas deportivas que aprovechan las características de 3DS... pero son muy sencillas. Mejor en multijugador.
Puntuación 69

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación 89

Dream Trigger 3D



D3P · 45,90 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Psicodélico juego de disparos que despliega todo un espectáculo de luces y sonido. Con modo cooperativo a dobles.
Ya disponible

Naruto Shippuden 3D



505 Games · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El famoso ninja vuelve en una aventura de acción y plataformas con desarrollo 2D. Entretenida pero pelín repetitiva.
Puntuación 79

Pac-Man & Galaga Dimensions



Namco Bandai · 55,95 € · +7 años · 1 Jugador
Dos nuevas entregas de Pac-Man y Galaga... y 4 juegos clásicos de esas sagas, que son los que más molan.
Puntuación 73

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación 83

Shinobi N



SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 jugador
El clásico de acción de SEGA renace con jugabilidad 2D y gráficos 3D. Divertido e intenso... pero también corto y difícil.
Ya disponible

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aupa.
Puntuación 91

N Nueva entrada · P Precio económico

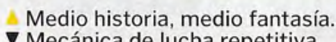


NINJAS VS. SAMURAIS

ARTES MARCIALES y videojuego siempre se han llevado bien, y hay numerosas sagas protagonizadas por guerreros que las dominan. Por ejemplo, los samuráis de las multitudinarias batallas de Samurai Warrior y el ágil ninja de Shinobi. ¿Quién ganará?

Samurai Warriors VS Shinobi







▲ Medio historia, medio fantasía.
▼ Mecánica de lucha repetitiva.
▼ Toque estratégico en la batalla.

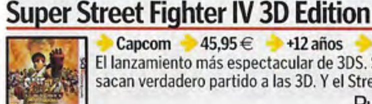
▼ Argumento de peli de ninjas.
▲ Buen abanico de combos.
▲ Plataformeo divertido.

Steel Diver



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Juego de acción en el que manejamos un submarino con la pantalla táctil y movemos la 3DS para girar el periscópio.
Puntuación **79**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Aventura

LEGO Piratas del Caribe



Disney · 45,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación **89**

LEGO Star Wars III



Activision · 50,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Revive todas las temporadas de la serie con todos su personajes en el LEGO más largo. Y disfruta de sus minijuegos.
Ya disponible

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Bob Esponja el Garabato



THQ · 44,95€ · +7 años · 1 Jugador
Usa el stylus para superar los más de 100 locos microjuegos ambientados en el submarino mundo de Bob.
Ya disponible

Combate de Gigantes Dinosaurios



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1 Jugador
Crea tu propio dinosaurio (carnívoro o herbívoro) y lánzate a explorar un mundo prehistórico lleno de peligros.
Ya disponible

Cubic Ninja



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores
El ninja cúbico supera 100 niveles llenos de peligros para rescatar a la princisa... ¡y le manejamos moviendo la consola!
Ya disponible

Ghost Recon Shadow Wars 3D



Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.
Puntuación **83**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Puzzle Bobble Universe



Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador
El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.
Puntuación **73**

Sims 3



Electronic Arts · 49,95€ · +12 años · 1 Jugador
Crea tu propio Sim y vive su vida usando los cómodos controles táctiles e intercambiando datos mediante StreetPass.
Ya disponible

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

LOS 3 MEJORES PARA... CORRER DE LO LINDO



Sonic Generations 20 años lleva este erizo corriendo más rápido que el sonido... y no para, el tío.



Ridge Racer Estos deportivos no tiene rival en 3DS, por lo menos hasta que llegue Mario Kart.



Resident Evil Mercenaries No corres para huir de los zombis, sino para aniquilarlos deprisa.

LOS MEJORES PACKS DE 3DS

3DS ROSA Nintendogs + Cats

Nintendo lanza el primer pack de 3DS y juego el día 18 de noviembre: la nueva 3DS rosa y Nintendogs + Cats Golden Retriever.



3DS BLANCA Super Mario 3D Land

El 2 de diciembre llega un pack irresistible para los jugones: 3DS blanca y el maravilloso Super Mario 3D Land.



NINTENDO 3DS BLANCA Y ROSA

También puedes comprar los nuevos modelos de 3DS por separado: la rosa desde el 9 de diciembre y la blanca desde el 16 de diciembre. Sus precios, los mismos que el resto de colores.



3DS ROJO, AZUL Y NEGRO

Los tres colores de 3DS ya disponibles: los dos de lanzamiento, negro y azul, y la reciente 3DS rojo metálico. Todas, a la venta al mismo precio.



Selección DS



El mejor catálogo de la historia de las consolas portátiles se refuerza este mes con un nuevo Layton.

3 APUESTAS DE ANIME



Prof. Layton



CASO ANIMADO
En La Llamada del Espectro disfrutamos de los mejores vídeos de la saga.

Inazuma Eleven



COMO EN LA TELE
Las escenas de juego repasan la primera temporada de las serie, ¡pero son exclusivas!

Solatorobo



PERRO ESPACIAL
Este alucinante juego de rol tiene geniales escenas que mezclan fantasía y ciencia-ficción.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformás más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours [P]



SEGA · 29,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing [P]



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman [P]



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

[N] Nueva entrada [P] Precio económico

Goldeneye 007



Activision · 29,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Aventura + RPG

Dragon Quest VI



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y además llega en castellano!
Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Dragon Quest Monsters: Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **86**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación **92**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

HAZTE CON TODOS

TRAS POKÉMON ha habido muchos juegos en los que coleccionar monstruos era la tarea principal. Y en DS, uno de los más brillantes es el reciente Dragon Quest Monsters Joker 2. Pero, ¿puede medirse a la última aventura Pokémon, las Ediciones Blanca y negro.

Dragon Quest MJ2 VS Pokémon B/N



▲ Gráficos 3D muy logrados.
▼ Más de 300 monstruos.
▼ Desarrollo de rol clásico.



▼ Graficos 2D con efectillos 3D.
▲ 649 pokémon para coleccionar.
▲ La aventura más larga de DS.

Pokémon Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Pokémon Oro y Plata



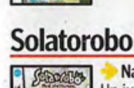
Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación **99**

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación **90**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

Art Academy

P

Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación **90**

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro

N

Level5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Last Window

Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación **89**

Mario vs. Donkey Megalío en Minilandia

Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación **85**

Tetris Party Deluxe





Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS MEJORES PACKS DE DS

DSi XL 25 ANIVERSARIO MARIO

El aniversario fue en 2010, pero aún puedes comprar este pack con New Super Mario Bros.



189'90 €

NINTENDO DSi BLANCA O NEGRA + POKEMON





189'90 €

Elige tu opción: DSi blanca con Pokémon Edición Blanca, o consola negra y Pokémon Edición Negra. ¿Cuál combina mejor con tu vestuario?

DSi XL AZUL, VERDE, AMARILLO, ROSA, CEREZA O CHOCOLATE

La más grande la familia DS presume de dos pantallas de 10,7 cm. y una buena variedad de colores para elegir... con un gran precio.



179'95 €

DSi ROJA, AZUL METÁLICO, BLANCA Y NEGRA

Más pequeña (y más portátil), DS ofrece también una gran gama de colores a elegir.



144'95 €





Video 3D, correo y la oveja Shaun

A la bajada de precio y la llegada masiva de 'triple A', se unen la grabación de vídeo y nuevas aplicaciones (y juegos) para la eShop.



Actualízate
Desde el HOME, abre el menú de configuración y elige OTRAS OPCIONES. Ve a la última página de la derecha y elige ACTUALIZACIÓN.

Desde finales de noviembre, la 3DS se convierte en una cámara de **vídeo en 3D**. Gracias a la última actualización del firmware, podrás grabar videos de hasta **diez minutos** de duración. Y no sólo para que potencies tu lado más Spielberg, sino también para hacer tus pinitos en plan Pixar y crear tus propios vídeos animados con la técnica 'stop-motion' imagen por imagen.

Hemos dicho Pixar, pero podríamos haber escrito **Aardman**. Porque la compañía holandesa de animación, creadora de **Wallace & Gromit o a la oveja Shaun**, lleva tiempo trabajando en una serie de cortos en 3D protagonizados por Shaun y sus colegas. Habrá que esperar a 2012, pero mientras nos "conformaremos" con una **vídeoclips 3D de Red Bull, y vídeos deportivos de Eurosport WATTS**.

Tentación Mii en la eShop

Las novedades también llegan a la plaza Mii, donde la actualización traerá **nuevos puzles y una mazmorra extra** en el juego de Rescate Mii. Otra función interesante es la que sitúa la procedencia de los contactos de Streetpass en un mapa. Así ves todas estas interconexiones de forma mucho más gráfica.

Por otro lado, la tienda virtual se va a convertir en nuestro centro de operaciones. Fijaos todo lo que se acaba de anunciar. Desde el 10 de noviembre está disponible **Freaky Forms: Your creations, Alive!** en el que das vida a



Dillon's Rolling Western es uno de los juegos más cañeros que veremos en la eshop... en 2012.



La plaza Mii también recibe novedades en forma de nuevos puzles y desafíos extras para el rescate Mii.



El sistema 'stop-motion' te permitirá grabar secuencias de animación para crear tu película.



Hasta 10 minutos de vídeo 3D incluirá la nueva actualización del firmware de 3DS.

CON EL CORREO NINTENDO SERÁ COMO TENER NUESTRO PROPIO 'WHATSAPP'.

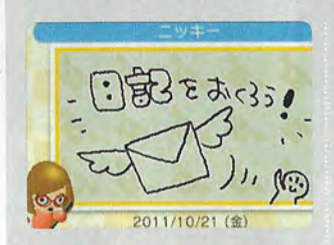
tus creaciones y las compartes por Streetpass o Códigos QR. Una semana más tarde llega un 3D Classics que te hará dar buen uso a la tarjeta de compra: **Kirby's Adventure**. Y en diciembre apunta dos estrenos que tu 3DS pedía a gritos. Por un lado una aplicación, el **Correo Nintendo**, con la que podrás intercambiar mensajes con tus amigos por Streetpass y Spotpass; y por otro, un juego que mezcla puzles y plataformas de una forma rompedora: **Pullblox**.

En 2012 está prevista la llegada de **Dillon's Rolling Western**, un juego de acción con un planteamiento muy original, en el que tu héroe es un armadillo que se desplaza rodando y así es como casca a los enemigos.

Finalmente, Satoru Iwata ha manifestado que el año que viene llegarán los **DLC** (contenido descargable para juegos) y el formato micropago a la eShop. Pero de eso y otras novedades ya os informaremos más adelante.

Nuevas aplicaciones

Actualiza tu 3DS y no dejes de mirar en la eShop. Noviembre es un mes clave.



CORREO NINTENDO

Por fin. Con tu 3DS vas a poder intercambiar mensajes con tus colegas por Streetpass o Spotpass... y no prescindas de las fotos 3D o de los mensajes de voz. Disponible a partir de diciembre, totalmente gratis.

FREAKY FORMS: YOUR CREATIONS, ALIVE

En este original juego lo diseñas todo: la criatura, los escenarios... Das vida a tus personajes



y con ellos recorres el planeta desbloqueando nuevas partes del cuerpo. Con ellas, creas más y más criaturas que puedes compartir por Streetpass, Spotpass y códigos QR. Este título ya está disponible por 6 Euros.

PUZLES Mii

Las noticias sobre los Mii es que se añade una mazmorra extra a Rescate Mii y nuevas imágenes para los puzles que te mantendrán en vilo hasta que las descubras todas. Además, aparecerá un mapa que señala la procedencia de los Mii de tu plaza.



PULLBLOX

Empujar bloques y tirar de ellos suena fácil, pero en tres dimensiones va a ser todo un reto, sobre todo si le añadimos puzles y plataformas. Hay más de 250 niveles para aplicar tu ingenio y destreza. En diciembre, por 6 Euros.



DILLON'S ROLLING WESTERN:

Este juego de acción y estrategia no llegará hasta el primer trimestre de 2012. Y originalidad no le va a faltar: el protagonista es un armadillo que rueda y rueda, ambientado en el salvaje oeste.



3D CLASSICS KIRBY'S ADVENTURE

El despertar de Dream Land en 3D, la joya de NES, está disponible en la eShop desde el 17 de noviembre, por 6 Euros.



El Top de la eShop

LLÉVATELO GRATIS

The Legend of Zelda: Four Swords



Para celebrar el 25º aniversario de Link, Nintendo te regala este Zelda multijugador. Brindemos a su salud.

EL MÁS BARATO

Extreme Hangman 2 (2€)



Nueva entrega del clásico 'Ahorcado', con nuevas modalidades. Es en inglés, así que además aprendes idiomas.

EL MÁS CARO

Shantae: Risky's Revenge (12€)



Sigue y seguirá siendo el juego más caro de la eShop, pero como repetimos cada mes, serán 12 euros muy bien invertidos. De lo mejor de DS.

EL MÁS DESCARGADO

Super Mario Land 2

SUPER MARIO LAND 2 6 Golden Coins™

En las últimas semanas, se ha colocado como el juego más descargado de la eShop seguido de cerca por Pyramids y Plantas contra Zombis.

EL MÁS VALORADO

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Con más de 4.800 críticas (y 4.500 con valoración de 5 estrellas), nadie puede bajar a Link del trono.

Descarga 3DS **Precio** 4 € **Estreno** 29/10/2011 **Género** Plataformas **Edad** +7 años **Jug.** 1 **Textos** Inglés

Pyramids

Reúne un buen diseño y sabor a plataformas de NES.



+info

Es un desarrollo del estudio Enjoy Gaming. Une puzles, plataformas y acción a lo largo de 54 niveles 3D repartidos en 6 escenarios.







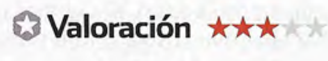


Decir de Pyramids que es el mejor juego de descarga 3D tampoco es decir mucho, porque a día de hoy compite sólo con un más que mejorable **Let's Golf 3D**, pero vaya, que Pyramids es una atractiva mezcla de puzles y plataformas con un buen diseño y con sabor a los mejores plataformas de NES.

Manejamos a un explorador por las distintas cámaras de una pirámide. Nuestro personaje puede saltar y disparar, pero su habilidad principal es colocar **ladrillos para crear escaleras** y puentes o para bloquear enemigos. Según avanzamos, la **altísima dificultad** nos obliga a buscarle distintos usos y diferentes soluciones a esta habilidad. Pyramids no sólo nos pide que superemos el nivel, sino que también nos exige que lo completemos en poco tiempo y que consigamos todos los objetos escondidos. Cada mundo tiene nueve niveles, en cada nivel podemos conseguir hasta tres estrellas y sólo podremos saltar de un mundo a otro si conseguimos un número mínimo de estrellas en los anteriores.

El diseño plano de los personajes hace que uso de las 3D sea anecdótico. Se limita a separar lo que sucede en el juego del decorado de fondo y a darle algo de volumen a las plataformas.

Es un juego ágil y rápido, con pantallas cortas para viajes de metro o para jugar mientras ves la tele, en la línea de títulos como Cut the Rope o Plantas vs. Zombies, que fueron pensados originalmente para móviles. Pero Pyramids aporta una dificultad que hasta ahora no habíamos visto en esos juegos.

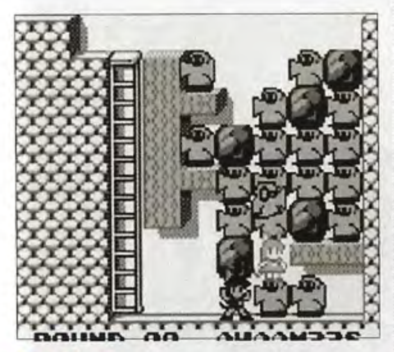




UN JUEGO PARA TRAYECTOS CORTOS QUE, SIN EMBARGO, EXIGE MUCHA CONCENTRACIÓN.

Consola Virtual

Precio 3€ **Estreno** 6/10/2011 **Compañía** ASK **Género** Puzle, plataformas **Edad** +3 **Jug.** 1



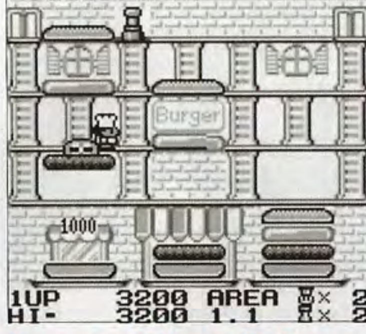
Catrap

Otro de esos juegos de segunda fila de GameBoy que merece la pena probar. Manejamos a un personaje con orejas y cola de gato entre puzles y plataformas con una mecánica increíblemente sofisticada (para los tiempos que corrían). Debemos acabar con todos los enemigos en cada uno de los 100 niveles. No pueden hacernos daño y no se mueven, lo difícil es llegar hasta ellos. Tendremos que destruirlos en el orden correcto y mover las rocas y la arena del escenario en el momento adecuado o nos quedaremos atrapados. Un gran juego.

Valoración ★★★

Consola Virtual

Precio 3€ **Estreno** 27/10/2011 **Compañía** Nintendo **Género** Puzle, plataformas **Edad** +3 **Jug.** 1



Burger Time Deluxe

Versión portátil del Burger Time de recreativas y una de las revisiones más curiosas del clásico 'Pacman'. Manejamos a un cocinero que camina por las cornisas de un edificio dejando caer ingredientes para cocinar una hamburguesa gigante. Los distintos pisos están conectados a través de escaleras que componen un laberinto diferente en cada nivel. Contamos con un pimentero como arma, que paraliza durante unos segundos a los enemigos, pero sólo podremos usarlo unas pocas veces. Por eso mismo la dificultad es elevada desde el nivel 1.



Valoración ★★★★

Consola Virtual

Precio Embajador **Estreno** 1/9/2011 **Compañía** Nintendo **Género** Plataformas **Edad** +3 **Jug.** 1



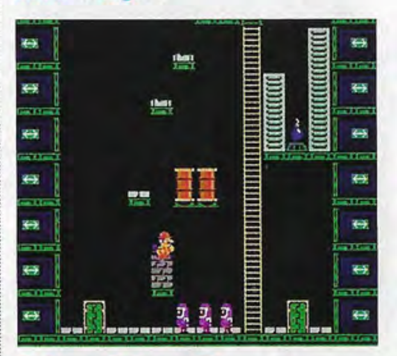
Donkey Kong Jr.

Si Mario tuvo que correr por los andamios para salvar a su novia de las manos de un Donkey Kong que lanzaba barriles, ahora en Donkey Kong Jr. se invierten los papeles. Donkey es quien ha sido secuestrado por un Mario malvado que lanza -mucho ojo con esto- cocodrilos al hijo pequeño del mono, que va de liana en liana a rescatarlo. Y aunque la idea es la misma, Donkey Kong Jr. complica lo que aprendimos a jugar con su padre con un manejo mucho menos intuitivo. Esa es la razón por la que no logra superarlo. Si ya lo has descargado, lo habrás notado...

Valoración ★★★

Consola Virtual

Precio Embajador **Estreno** 1/9/2011 **Compañía** Nintendo **Género** Puzle **Edad** +3 **Jug.** 1-2



Wrecking Crew

Antes de ser fontanero, Mario se dedicó a la demolición. En este juego debemos destruir todas las puertas y paredes colocadas a lo largo de 100 niveles, esquivando por el camino a varios tipos de monstruos. Es un juego difícil en el que tomar decisiones rápido es fundamental y en el que una equivocación puede dejarte atascado en una pantalla sin poder salir, literalmente. Al final te das cuenta, hay que planificar todo el nivel antes de empezar. Con sus fallos, o precisamente por ellos, Wrecking Crew es un juego estupendo y muy adictivo.

Valoración ★★★★

Nuestra selección



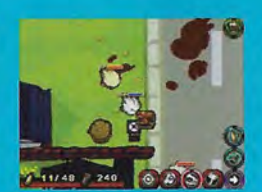
HALLOWEEN: TRICK OR TREAT

Microvalue. 800P/8€. Puzle. +7.
Qué bien traído este juego de terror que llegó a la eShop el 31 de octubre. Su propuesta de puzles dulces y divertida nos ha hecho tilín. Si eres pro Halloween, ¡a por él!



LITTLE RED RIDING HOOD'S ZOMBIE BBQ

Gammick Ent. 800P. Acción. +16
La barbacoa zombi de Caperucita Roja. El título es transparente: habrá zombis y habrá tiros y mordiscos. Es un shooter gallery al estilo de Zombie Panic in Wonderland, y nos ha parecido divertido y con buenos gráficos.



THE LOST TOWN THE DUST

Circle Ent. 500P/5€ Disparos. +12
Un maravilloso RPG con toques de survival horror y estrategia. Tenemos que defender un poblado del continuo ataque de los zombis en un ambiente apocalíptico. Estupendo control táctil.



DRACULA UNDEAD AWAKENING

Chillingo. 500P Aventura. +3.
Mucha acción y poco de cualquier otra cosa. Un juego de tiros en tercera persona con punto de vista cenital en el que tenemos que quitarnos de en medio al ejército no muerto de Drácula, tirando de arsenal de armas.



PLANTAS CONTRA ZOMBIS

PopCap. 800P/8€ Acción. +12.
Otra forma mucho menos sangrienta de matar zombis es hacerse con este juegazo de estrategia en el que escoger qué plantamos en el jardín para que los muertos vivientes no lleguen a nuestra casa.



SOUL OF DARKNESS

Gameloft. 800P. Av. Acción. +12.
Esta sugerente imitación de la saga Castlevania consigue dar el pego con menos exploración y más acción que en el original, pero con buenos gráficos. Y además, a un gran precio.

DSiWare

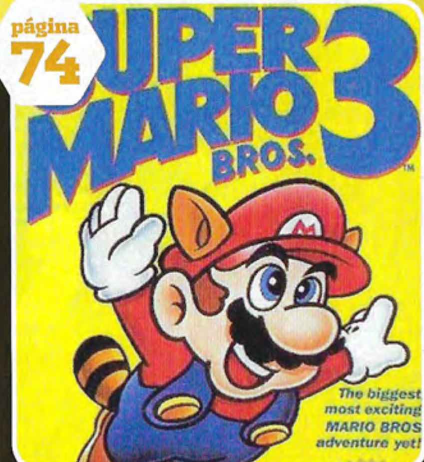
NINTENDO 64®

página 72

15 años de Nintendo 64

Y, para celebrarlo, te contamos 10 claves con las que revolucionó el mundo de los videojuegos y la historia.

página 74



Retro Review: Mario Bros. 3

El juego que marcó el punto más alto de NES y el padre de los plataformas modernos, comentado y puntuado.

El túnel del tiempo

Hace 5 años, Rayman y los Rabbids ponían Wii Patas arriba, hace 10 Pokémon Cristal batía récords de ventas, y hace 15 Mario Kart 64 nos volvía locos con su modo para 4 jugadores... ¡Qué tiempos!

página 77



página 76

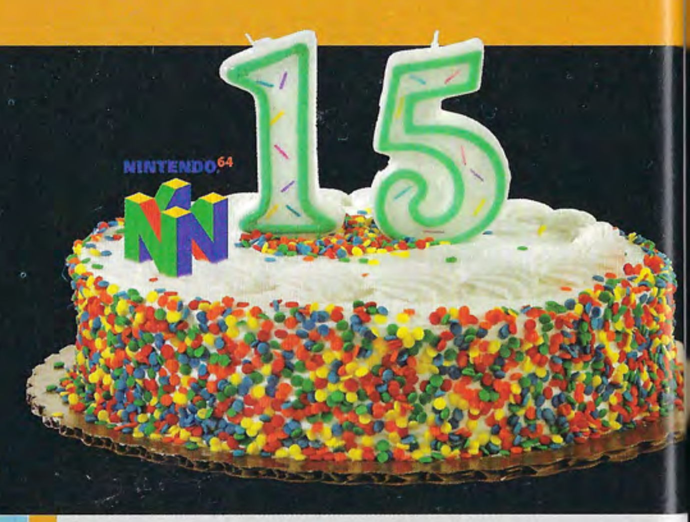


10 juegos de fútbol

Desde NES a 3DS, el fútbol ha jugado un papel clave en todas las consolas de Nintendo. Recordamos los juegos de este deporte que dejaron huella.

15 años de Nintendo 64

Y para celebrarlo, recordamos en 10 claves cómo revolucionó el mundo de los videojuegos.





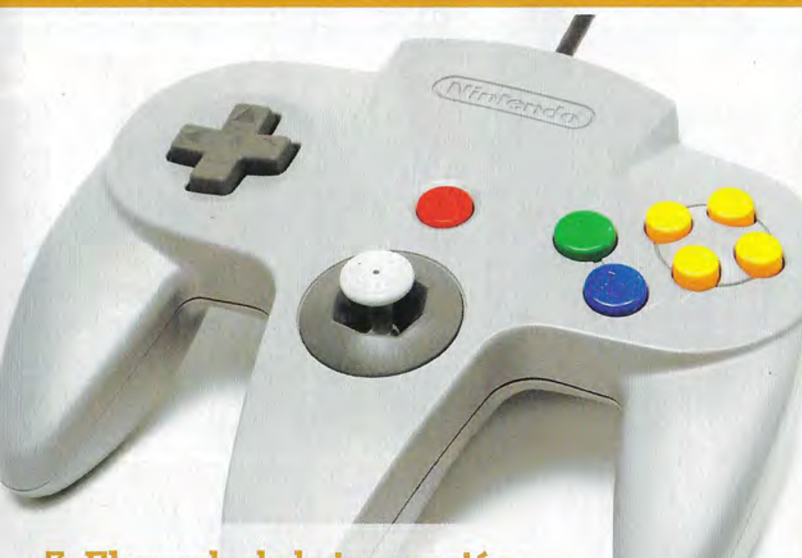
1. El hogar de Super Mario 64

El juego de plataformas más influyente de la historia nos trasladó a un increíble universo 3D donde correr, saltar, bucear y volar con gran libertad. Vendió 11 millones de copias, y fue el inspirador de grandes como Banjo-Kazooie.



2. Una bestia tecnológica

Cuando aún se hablaba en bits, la Gran N enmudeció a la competencia con una CPU de 64 bits -de ahí su nombre-, el doble de capacidad que PSX y Sega Saturn. El microprocesador de Silicon Graphics nos permitió flipar con virguerías como el mapeado de texturas realista, el famoso anti-aliasing (filtro anti-dentado) o los efectos de iluminación en tiempo real. Fue la consola más potente de la década, hasta 1999.



3. El mando de la innovación

Sus trece botones cambiaron el mundo virtual, desde el gatillo Z, tan decisivo para los shooters, hasta el imitado stick analógico. Los botones C servían para controlar la cámara en 360º, y su innovador slot trasero nos deparaba grandes sorpresas... Por cierto, ¿vosotros cómo cogíais el mando, por el centro o por los agarres laterales? El debate aún sigue candente.

4. La época dorada de Rare

Nintendo 64 también sirvió de fuente de inspiración para compañías como Rare, que vivió la etapa más creativa y brillante de su historia. Obras maestras como Banjo Kazooie, Goldeneye 007, Perfect Dark, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64, Killer Instinct Gold, Blast Corps o Diddy Kong Racing, nos hicieron disfrutar durante horas, y algunos seguimos jugándolas de vez en cuando...







5. El origen de la fiesta

Nintendo 64 vio nacer una de las franquicias más prolíficas y divertidas de los últimos años: Mario Party. Sus primeras tres ediciones, lanzadas entre 1999 y 2001, plantaron la semilla de los party games que tanto éxito han tenido en consolas como Wii. Hudson Soft mezcló tableros y minijuegos con tan buen resultado, que a punto está de salir la novena entrega, ahora para Wii.

6. Un diseño irresistible

Estéticamente, fue una de las consolas más bonitas jamás diseñadas. Su superficie ondulada y su sensación de equilibrio daban estilo al salón, y al insertar los cartuchos, creíamos estar ante el pedestal de la Espada Maestra. Fue la primera consola de sobremesa que sacó partido a su diseño, con siete colores semitransparentes y la flamante edición Nintendo 64 Pikachu. ¡Las mejillas de 'Pika' se encendían!





7. Ideas + visión periférica

Sin duda, los periféricos insertables en el mando y en la consola fueron una fuente de innovación. El Rumble Pak, incluido en el gran Lylat Wars 64 nos hizo vibrar con cada impacto, el Controller Pak nos permitió guardar repeticiones de las carreras y puntuaciones máximas, para pasarlas a las consolas de otros colegas. El Expansion Pak duplicó la memoria en juegos como Perfect Dark o Majora's Mask o Turok 2.



Controller Pak

Expansion Pak

Rumble



8. Nacida para comunicar... con Game Boy

Gracias al Transfer Pak, podíamos conectar a la consola los cartuchos de GB Color para transferir personajes y desbloquear contenido adicional, como en Mario Golf y Mario Tennis. Según el juego, podíamos intercambiar datos, desbloquear secretos y jugar a los Pokémon a lo grande.

9. Aquellas tardes multijugador

Por primera vez, disponíamos de cuatro puertos integrados en la propia consola, tras experimentos como el accesorio Four-Score para NES. El multijugador a cuatro pantallas alcanzó la cúspide de la diversión con títulos ya sagrados entre los nintenderos como Goldeneye 007, Mario Kart 64, Perfect Dark y F-Zero X, aunque también todos en una misma pantalla con Mario Tennis o Super Smash Bros.



10. La magia de los cartuchos

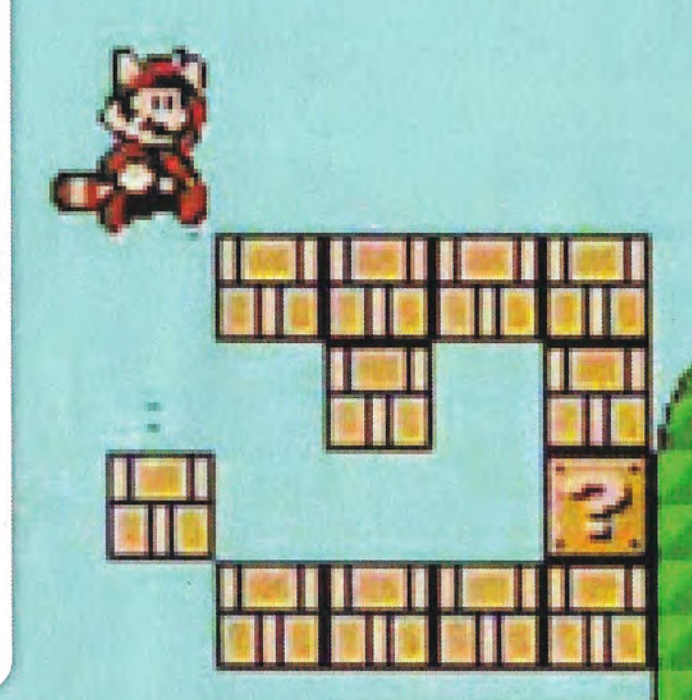
La apuesta más arriesgada de Nintendo respecto a su consola determinó en gran parte la vida de la máquina. Por el lado positivo, eran muy difíciles de duplicar, lo que hizo casi inexistente la piratería en N64. Además permitían guardar las partidas en la memoria del cartucho e incorporar chips internos para mejorar el rendimiento de ciertos juegos (¡Ocarina y Turok 2 tenían 256 megas!). Por contra, eran más caros de producir que el formato CD. Pero... ¿a quién se le ha roto alguna vez un cartucho? ¡Eran indestructibles!



Barcos voladores, Mario Tanuki, **Hammer Mario...** sí, este juego es una clara influencia para **Super Mario 3D Land**

- Plataformas
- Nintendo
- NES
- 1986
- 7.900 ptas / 47,50€
- 1-2 Jugadores
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Increíble, alucinante, soberbio, espectacular... único. El mejor plataformas de 8 bits".
NOTA: 4/4





Hay tres silbatos escondidos. Con ellos puedes saltar a otros mundos y alcanzar el Mundo 8 en un periquete.



Las fortalezas ahora son más complejas, con varias rutas, puertas y cientos de enemigos.

Super Mario Bros 3

Nintendo tocó el cielo con la mejor entrega del fontanero en 1988.

Donkey Kong y SMB son los padres del género de las plataformas, pero Super Mario Bros 3 recoge todo lo aprendido en los primeros años 80 y lo explota hasta límites por entonces inéditos en una consola de sobremesa. Un juego que sentó las bases de los Mario posteriores y definió el estilo de juego de las siguientes generaciones (incluido el genial Super Mario World).

Mundos y disfraces

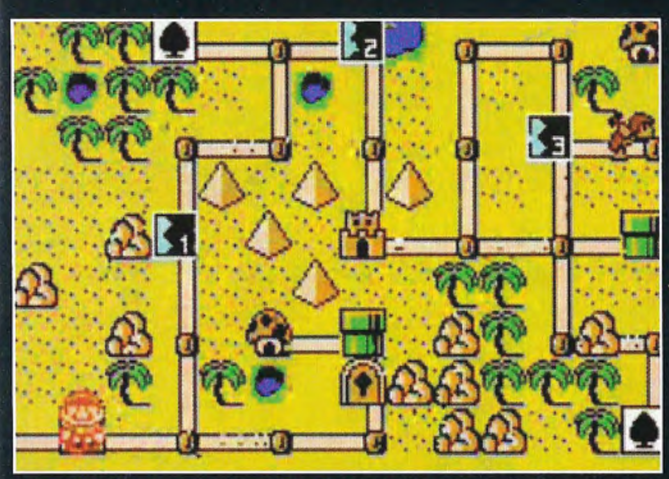
Bowser vuelve a secuestrar a la Princesa Peach Toadstool, pero ahora encima envía a sus siete hijos a robar los cetros de los reyes del Reino Champiñón. Así que nada, Mario se lanza a rescatar a Peach y a recuperar los cetros.

Shigeru Miyamoto dio rienda suelta a todas sus ideas y a las de su equipo para crear 8 amplios mundos representados por primera vez en un mapa que ejercía de pantalla de selección de fase. Junto a esta novedad, Mario estrenaba habilidades como volar gracias al disfraz de mapache, nadar más deprisa con el disfraz de rana o convertirse en Hermano Martillo, además de recuperar power-ups tradicionales como la flor de fuego. Y, para que el fontanero desplegara a fondo estas capacidades, se diseñaron niveles mucho más grandes y amplios, que además se poblaron con una nueva galería de enemigos que acompañaban a los clásicos. Técnicamente, el juego llevó la NES al límite, con nuevas melodías de Koji Kondo, y los diseños de sprites y escenarios se encuentran entre los más hermosos de los últimos años 80.

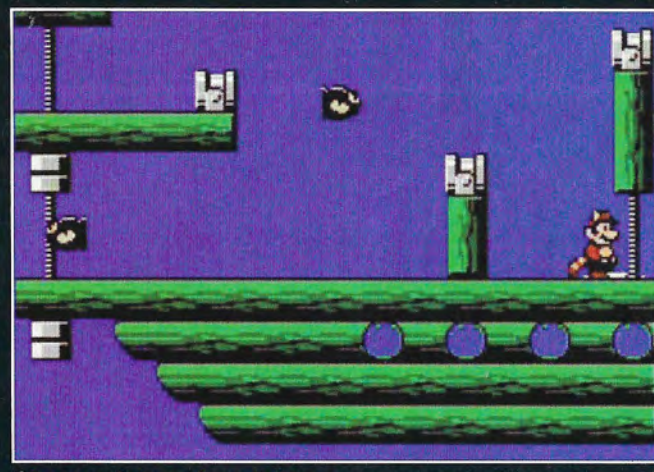
El mejor juego de NES

Por supuesto, al derroche de imaginación en el diseño de mundos, power ups y enemigos, se unía un control de precisión milimétrica, al más puro esti-





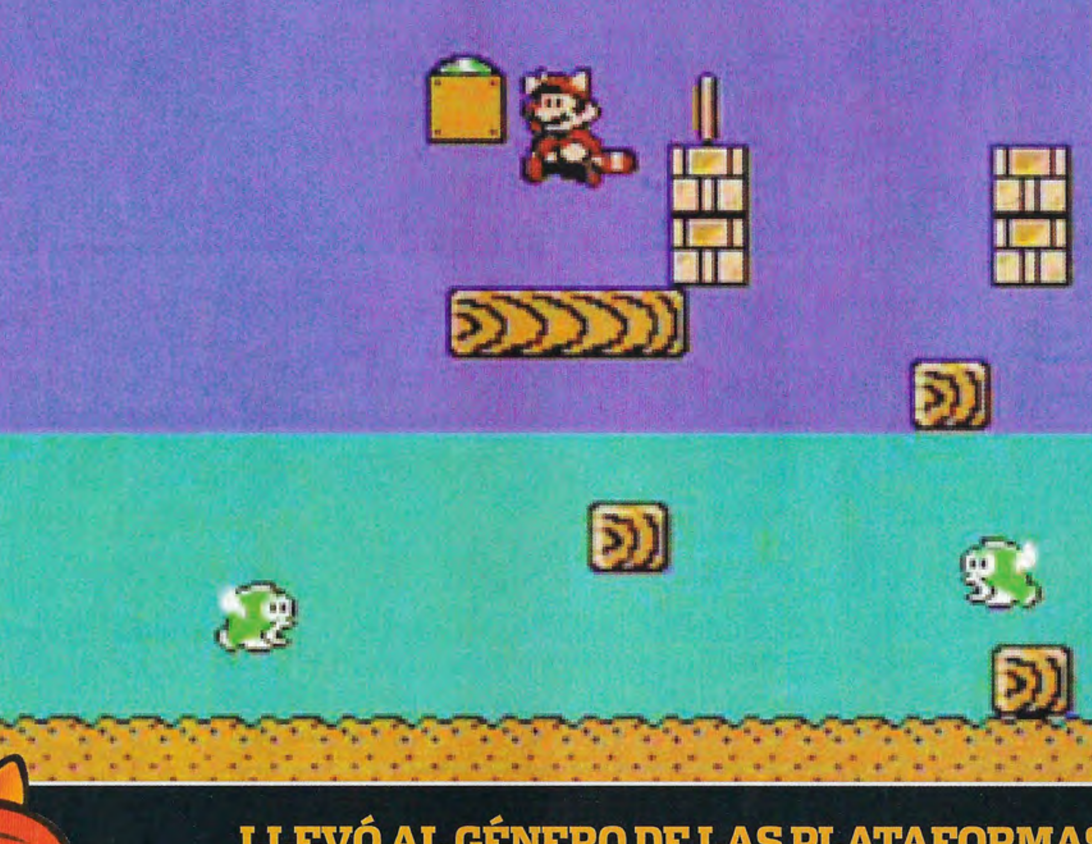
Este fue el primer juego de Mario en el que se mostró un mapa de cada mundo, con sus diferentes caminos y fases. ¡Todo un clásico!



Barcos voladores, fases de bonus, power ups que podíamos almacenar... son elementos que aparecen por primera vez en la saga.

El maestro del disfraz

La afición de Mario por disfrazarse comienza precisamente en este juego, lo que significa que contaba con nuevas habilidades: lanzar martillos, nadar más rápido, saltar más lejos... Pero el traje más molón es el de Mario mapache: gracias a él, planea y golpea con la cola. Una segunda versión de este traje, Mario Tanuki, le hace aún más poderoso.



LLEVÓ AL GÉNERO DE LAS PLATAFORMAS A UN NUEVO NIVEL DE PROFUNDIDAD.

lo Mario, para culminar un juego insuperable y que dejó huella. Super Mario World de Super Nintendo es el principal heredero de todos los aciertos formales de esta entrega, pero después ha habido muchos guiños en otros Mario posteriores (desde New Super Mario Bros. a Galaxy, pasando por el nuevo 3D Land). Pero lo mejor de todo es que, a día de hoy, sigue siendo tan divertido, profundo y desafiante como el primer día. Uno de los plataformas más genuinos, sinceros y emocionantes de la historia. Una obra maestra que debes recuperar a la más mínima oportunidad.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Por control, diseño de mundo, enemigos, poderes... es un de los mejores plataformas.

En el cartucho original no se podía salvar partida. Si no conocías los atajos era difícil de terminar.

Nuestra opinión

La apoteosis de Mario

Gráficos, músicas, personajes y desafíos hacen de SMB3 un juego tan apetecible en 2011 como lo fue en 1988. Puedes disfrutar por muy poco en la Consola Virtual de Wii.

Nota 95

5Datos



Los Koopalins, hijos de Bowser, debutaron en este juego. Eran los siete jefes finales de cada mundo. Su papá nos esperaba en el mundo 8.



Super Mario All Stars para SNES fue una colección que incluía un remake de SMB3 con gráficos y sonidos de 16 bits. El año pasado se reeditó en Wii para celebrar el 25 aniversario de Super Mario Bros.



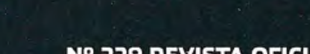
Para dos jugadores, SMB3 ofrece el modo batalla, donde Mario y Luigi se enfrentan en un escenario al más puro estilo del Mario Bros original de 1983.



El final de SMB3 encierra una broma referencial: Peach bromea con Mario y le dice 'que está en otro castillo'.



En la época de SMB3, Mario ya era muy popular y tenía su propio show de TV, que mezclaba dibujos animados e imagen real.



10 juegos de fútbol

Todo nintendero ha marcado goles en el último minuto con juegos como estos...



Oficial FIFA

La saga **FIFA** fue la que comenzó a hacer hincapié en las **licencias oficiales**. Ya desde **FIFA 96** presentó a los jugadores con sus nombres reales.



1 Super Soccer

(SNES, 1991) Cuando los buenos juegos de fútbol no eran algo común, este título sorprendió en el lanzamiento de SNES por su uso del Modo 7.



2 Sensible Soccer

(NES, SNES, 1992) Antes de la llegada de FIFA, el rey era este título de vista cenital que destacaba por su control sencillo y veloz.



3 Tecmo Cup

(NES, 1993) En Japón, era una adaptación de Capitán Tsubasa. Aquí este juego de rol llegó sin licencia de la serie, pero traducido al castellano.



4 FIFA International Soccer

(SNES, 1994) Gráficos, sonido (con cánticos digitalizados) y animaciones más realistas en el primer FIFA que salió en una consola Nintendo.



5 ISS

(SNES, 1994) Y justo después llegó Konami con un fútbol aún más emocionante y más realista en el desarrollo de los partidos.

6 ISS 64

(N64, 1997) Una revolución: los gráficos 3D aportaron un realismo visual inédito, y el estilo de juego era más rápido y divertido que nunca.

7 Winning Eleven 6

(GC, 2003) En los tiempos en los que el PES reinaba en PlayStation, esta fue la única entrega para GameCube. Por desgracia no salió de Japón.



8 Super Mario Strikers

(GC, 2005) Mario comenzó a practicar el fútbol hace poco, en un arcade para cuatro jugadores lleno de power-ups y supertiros.

9 PES 2008

(Wii, 2007) Nadie ha entendido mejor que Konami las posibilidades del mando de Wii para el fútbol. Este fue el primero en demostrarlo.

10 Inazuma Eleven

(DS, 2010) El juego que originó la serie de TV, un maravilloso cartucho que mezcla rol y partidos estratégicos. Arrasa en tiendas españolas.

El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Diciembre 2006 **Nº 169**

200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKéMON
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE
Nintendo Acción
ZELDA ¡QUÉ FUERTE! Arrasa en sus versiones para Game Boy y GameCube
POKéMON ORO Y PLATA Manual avanzado para entrenadores
¡¡Ya puedes hacerte con Pokémon Cristal!!
LLEGA EL MEJOR POKéMON
GUÍA DE COMPRAS
¡¡SORTEAMOS TODOS ESTOS REGALOS!!
100 PATINETES POKéMON · 25 GB COLOR EDICIÓN PIKACHU · 10 PACKS EXCLUSIVOS DE ZELDA AGES Y SEASONS

Diciembre 2001 **Nº 109**

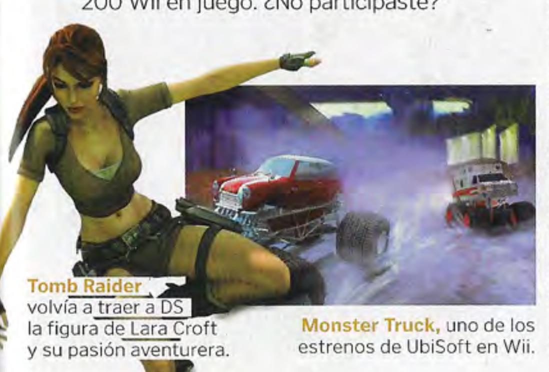


Diciembre 1996 **Nº 49**

HACE 5 AÑOS

La sabiduría de los Samurái y 200 Wii

Para celebrar el (inminente) lanzamiento de Wii, atacamos por tres flancos: por un lado, los 24 títulos de lanzamiento; por otro, reportaje especial con el lanzamiento masivo de títulos de Ubisoft, con especial atención a Red Steel; y para rematar, una entrevista al equipo de Nintendo encargado de que la consola triunfara. Pero DS seguía siendo el "presente", y arrasaba en propuestas y estrenos: se anunciaban Yoshis Island y Phoenix Wright, y se jugaba con Mundo Misterioso (94), 42 juegos de siempre (91), Tomb Raider Legend (91) o Sims 2 Mascotas (92). Todos de calidad sobresaliente, como nuestro concurso especial 200 Wii en juego. ¿No participaste?



Tomb Raider volvía a traer a DS la figura de Lara Croft y su pasión aventurera.

Monster Truck, uno de los estrenos de UbiSoft en Wii.

HACE 10 AÑOS

La edición Cristal y los 100 patinetes

Luigi's Mansión anunciaba la llegada de la era GameCube. Era el primer título, pero no el único de la nueva generación. Otro fantástico reportaje nos acercaba el primer contacto con Zelda GC y nos contaba los secretos de Oracle of Ages y Seasons, recientes éxitos de GBA. La portátil de Nintendo era la reina de los videojuegos. A los hechos nos remitimos: Pokémon Cristal lucía en portada con un pedazo de puntuación (98), y estaban Spider-Man (93), Street Fighter 2 Turbo Revival, Warioland 4 o el anuncio de la llegada de Harry Potter y la Piedra Filosofal. En Nintendo 64, la estrella del mes era Mario Party 3. Un acertado 93 se llevaba el juego de minijuegos.



Luigi's Mansion inició una nueva era en los videojuegos.

The Wind Waker traía un nuevo estilo gráfico a la saga que sorprendió.

HACE 15 AÑOS

Mario (y Wario) Kart para N64

No nos negaréis que buscamos una imagen espectacular para la portada ¿eh? El nuevo Mario Kart de N64 llegaba con 20 nuevos circuitos y un multijugador para engorilarse. Hablando de gorilas, aquí se presentaba la tribu de Donkey en SNES y GB, con más aventuras, humor, personajes... DKC3 para 16 bits y DKL2 para Game Boy, cuya review publicábamos en este número con un 96. Pelín menos, un 92, recibía FIFA97 Gold Edition en una review cargada de detalles, como el mapeado de los campos de juego, incluida la zona street. En hardware, se lanzaba Game Boy Pocket por 9.990 ptas, vamos, unos 60 Euritos de nada.



MK64 era un espectáculo de diversión sobre ruedas.



DKL 2 visto en la nueva Game Boy Pocket, el doble de magia.





Wii ➲ ACCIÓN PLATAFORMAS ➲ NINTENDO ➲ 25 NOVIEMBRE

Kirby's Adventure

La diversión de los viejos tiempos, de la mano de un Kirby en plena forma.



Primer Contacto

Kirby no es de los héroes más emotivos de Nintendo. Pero sus fans saben apreciar sus valores: la diversión, el color, el brillo, la jugabilidad. A ellos sí les parece un héroe épico. Y con juegos como este, a mí también.

Kirby volvió a la épica. A aspirar a sus enemigos, zampárselos, y copiar sus habilidades. Convertido en un guerrero, gordinflón y rosa, eso sí, surcará los escenarios más coloridos haciendo lo que mejor se le dio siempre. Bienvenidos al planeta Pop Star, tenemos nueva misión: recuperar los pedazos de una nave espacial alienígena estrellada.

Él es así de divertido

A Kirby le han ofrecido el oro y el moro en cuestión de nuevas habilidades. Aspirar y escupir está bien, pero zamparse a un enemigo en concreto y usar su espada, o disparar energía con un varita mágica o usar el lazo, eso no tiene precio. Pero no se ha conformado con eso. Inhalando grandes enemigos con su aura de estrellas, utilizará superhabilidades: espadones, vendavales y otros golpetazos que limpiarán la pantalla de bellacos y le harán acumular estrellas y puntos.

Si tienes más mandos, pásaselos a tres amigos para que se cuelen en la aventura como quieran, pero que te echen un cable, como Waddle Dee, Dedede, Meta Knight o Kirbys de otros colores. Con 4 en juego la diversión se pondrá por las nubes... de Dreamland.

Ya veis, Kirby no necesita innovar, simplemente es divertido. Y cuenta con la inestimable colaboración de Hal Laboratory que han creado personajes burbujeantes en los escenarios más coloristas, brillantes y dulces que hemos visto desde... Epic Yarn.

Gran equilibrio de dificultad, niveles rápidos y ágiles, de exquisito diseño, multitud de contenido extra, es como llevar la era de los 16 bits a los tiempos actuales, ¿no os parece?

Primera impresión

- Las superhabilidades.
- ¿Demasiado lineal?







Los escenarios son como para comérselos. Lo más bonito que hay en Wii. **Dale un sombrero** y Kirby hará uso de superhabilidades como esta.

Aspirar y escupir nos convierte en poderosos guerreros capaces de hacer frente a todo. Y de pasarlo en grande..

Jugar cuatro a la aventura de Kirby es una de las propuestas más divertidas que te pueden hacer hoy día.

3DS ➲ ACCIÓN ➲ NINTENDO ➲ DICIEMBRE

Super Pokémon Rumble

Nadie sabe reiventarse tan bien como esta saga. Ahora, a luchar.

A lo largo de los años hemos surcado mazmorras misteriosas; cruzado Sinnoh, Kanto, Teselia y Johto junto a ellos; resuelto puzles, participado en atracciones e incluso sacado fotos. ¿Qué nos faltaba? iPues esto!

Luchar con los juguetes

En alguna parte del universo Pokémon existe un lugar en que 1) viven los juguetes Pokémon y 2) adoran combatir. Aunque parecen versiones encantadoras de los Pokémon originales, en realidad estos Pokémon 'toys' no pueden subir de nivel, y tienen sólo dos movimientos básicos que, eso sí, pueden usar hasta la eternidad. Míralo por la parte buena: adiós complicaciones. Se trata de avanzar, combatir, vencer y hacer que los rivales se unan a ti. En el modo historia irás coleccionando juguetes y usando los nuevos. Cuantos más tengas y más poderosos, mejor para tu Streetpass, que peleará con otros jugadores.

No es un Pokémon al uso, es algo más ligero y divertido, con unos Pokémon que no tienen nada que envidiar a los de la Pokedex 3D. Pero lo que conquista es la posibilidad de manejar a los 649.

Primera impresión

- Todos los Pokémon, ¡juntos!
- ¿Se nos hará repetitivo?





POKÉMON WiiWARE

El Rumble original fue creado para WiiWare, y debió de ser un éxito, porque es el origen de esta entrega.



➲**Los escenarios son simples** aunque la sensación de profundidad es tan buena como los gráficos y el nivel de detalle elegido para Pokémon toys, los pequeños y los jefazos.



➲**Estallido de movimientos y ataques** en un combate entre Pokémon toys. O les conquistas o te conquistan a ti. Y está en juego controlar a los 649...



Wii ➲ PLATAFORMAS ➲ WARNER/TRAVELLERS TALES ➲ NOVIEMBRE

LEGO Harry Potter Años 5-7

Más magia y imás diversión que nunca!

Vuelve la magia, y esta vez es en formato de batalla final. Warner y Travelers Tales lo han dispuesto todo para que ni los tiempos oscuros ni los hechizos más terroríficos acaben con la diversión. Ahora el juego es más grande que nunca, y visitarás Hogsmeade, cogerás el Hogwarts Express, volarás por Londres y podrás jugar con nuevos personajes o incluso bailar con Hermione. Tendrás libertad para casi todo y siempre tendrás algo nuevo que hacer: aprender más hechizos, desbloquear nuevas zonas, jugar con diferentes personajes...

Primera impresión

- **Todo el universo de Harry Potter**
- **Que se nos acabe ya la saga...**



➲**¿Eso es el andén del Hogwarts Express?** Sí, y podrás llegar a Londres y pasear (o volar) por sus calles.

➲**Hogwarts** será el lugar donde aprenderemos todos los hechizos y magias. Podrás entrar y salir.

NUEVOS MAGOS

¿Qué te parece la idea de jugar con Bellatrix Lestrange? Pues será una de las nuevas.

Wii ➲ ACCIÓN 3D ➲ ACTIVISION ➲ NOVIEMBRE

Call of Duty MW3

Si te gusta CoD, llega la entrega definitiva.

Es el año 2016 y el mundo está al borde del colapso. Tu misión es detener las tropas que amenazan USA y Europa, ayudados por las S.A.S y los Delta Force. Treyarch, estudio responsable de la versión Wii, te traslada a combates urbanos a gran escala, empezando en Nueva York y paso por Londres o París. Los combates exteriores se alternarán con incursiones en submarino, y la jugabilidad mezclará combates a pie con otros sobre raíles a bordo de vehículos

Primera impresión

- **La mejor entrega de todas.**
- **Falta probar el modo online.**



GUERRA MODERNA

El arsenal del nuevo CoD será más amplio y sofisticado que en anteriores entregas. Y totalmente realista.



➲**El avance por las ciudades** se alterna con el control de vehículos. Las calles parecen fotos de cada lugar real.



➲**El aspecto visual** promete romper todos los límites, y el control será más fluido y exigente que nunca.

Próximo número

SUPER REGALO

Póster-guía de Mario 3D

Puedes intentarlo por tu cuenta, dejarte el alma en cada salto... pero hasta que no tengas el póster guía que vamos a regalarte con el próximo número, Super Mario 3D Land seguirá siendo inexpugnable.



¡ES LA TRACA FINAL!

Karts, Pokémon...



Kirby, Call of Duty, Cave Story, NFS The Run, Go Vacation... los puntuamos.

GUÍA DE AVANCE

SKYWARD SWORD

Y si lo último de Zelda se te resiste, espera a ver la lista de trucos y estrategias que estamos preparando. Lo vamos a desvelar todo.



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

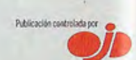
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



3D IMAGES
INAZUMA ELEVEN™
TAGS 3D
CONSIGUE EL STARTER PACK EXCLUSIVO EN WWW.E-MAX.COM.ES
STARTER PACK
TAGS 3D
INAZUMA ELEVEN
DIANA SOCCER + SOBRE
DIANA SOCCER
LOAD, SHOT AND... WIN!
TAGS 3D
3 TAGS + COSMIC SHOOTER
MARK EVANS
¡YA A LA VENTA!
Arait Multimedia
LEVEL -5/FC INAZUMA ELEVEN Licensor for Europe : ARAIT Multimedia, S.A.
www.e-max.com.es



CONSOLA NINTENDO 3DS
Antes 249,98€ Ahora 169,98€*
en GameStop power to the players
* PVP de la consola Nintendo 3DS en GameStop. Juego no incluido.
NINTENDO 3DS. COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE NINTENDO DS.
Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es
Imagen 2D de un juego con opción 3D
TRES NUEVOS COLORES
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D
OFF
7
www.pegi.info